

# ИГР МАНИЯ

## Descent 3

Вентиляционная война.  
Симулятор ощущений  
таракана в канализации

## Discworld: Noir

Еще один квест...  
Еще один Discworld

## Re-volt

Нечто среднее между  
«великолепно» и «неподражаемо»

## Darkstone

Очень неплохая игра в стиле Diablo.  
Хорошая графика и доработанные правила.  
Наслаждайтесь!

## Warhammer 40K: Rites of War

Компьютерный Warhammer...  
А ведь настольная версия — в сто раз лучше

## Sci-Fi

Babylon 5 • X-Files  
Star Wars • Wing Commander

СЕНТЯБРЬ '99

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА  
ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >





**ИГРОМАНИЯ**

**Компьютеры и комплектующие с доставкой на дом!**

**Гарантия на все детали. Доставка по Москве.**

**Скорая компьютерная помощь.**

**Ремонт, настройка, установка программного обеспечения и оборудования. Быстро и профессионально.**

**Телефон: (095) 274-9059, 274-9293.**

# НЕ ХВАТАЕТ ДЕТАЛИ?



## Процессоры:

Процессор Celeron 366 MHz	76
Процессор Celeron 433 MHz	101
Процессор Celeron 500 MHz	180
Pentium II процессор 350 MHz	170
Pentium II процессор 450 MHz	188
Pentium III процессор 550 MHz	516
Pentium III процессор 600 MHz	703

## Материнские платы:

Материнская плата ASUSTeK P3B-F	132
Материнская плата Diamond Micronics C400	80
Материнская плата ABIT BH6	92
Материнская плата EliteGroup P6BXT-A	90

## Память:

Память DIMM SDRAM 32Mb w/SPD PC-100	41
Память DIMM SDRAM 64Mb 10nc w/SPD	83
Память DIMM SDRAM 128Mb w/SPD PC-100	164

## Видеокарты AGP:

Creative Graphics Blaster CT6710 RivaTNT	75
Voodoo3 2000 AGP (32416) 16 Mb Ret	103
Matrox Millenium G400 16MB SGRAM AGP	128
ASUS V3800 Pure TNT2 32 MB AGP	170

## Жесткие диски:

Western Digital AC24300 4.3 Gb UDMA	95
Western Digital AC28400 8.4 Gb UDMA/66	111
Quantum FB CX 6.4 Gb IDE UDMA	104
Quantum FB CR 8.4 Gb IDE UDMA	118
IBM DTTA -371010 10.1 Gb 7200 rpm UDMA	153
IBM DTTA -371440 14 Gb 7200 rpm UDMA	70

## Звуковые карты:

Creative SB Live! CT-4670 PCI Value OEM	57
Creative SB PCI 64 ES-1370 (1373) OEM	19
Diamond Monster Sound MX300 Retail	59

## Приводы CD-drive:

CD-ROM Creative 48-x	44
CD-ReWriter CR4802TE Mitsumi	162

## Мониторы:

Монитор ViewSonic E655 15" 0.28 TCO'92	170
Монитор ViewSonic GT775 17" SonicTron	435
Монитор ViewSonic G790 19" 0.26 TCO'95	554

## Факс-модемы

## Принтеры

## Сканеры и многое другое...

**Комплектующие, расходные материалы, блоки бесперебойного питания, сетевое оборудование, аксессуары.**

**Всего более 500 наименований! Стоимость доставки в пределах Москвы от 20 рублей.**

**Полный прайс-лист ищите на нашем демодиске или звоните (095) 274-9059, 274-9293.**



# ИГРОМАНИЯ

Надеемся, вы уже обратили внимание на Главное? Да-да, на те циферки в квадратных скобках в верхнем правом углу обложки. Что они означают? Все просто: 24-й номер, позади два года упорного непрерывного труда с единственной целью – сделать «Игроманию» самой-самой. За это время было пройдено несколько сотен игр, черт знает сколько раз успело смениться правительство, мы стали чуточку старше и мудрее. Что нас всех ждет впереди? Давайте верить, что только хорошее. Именно к этому мы все и стремимся. Судите по результатам нашей деятельности.

Что нового принес прошедший месяц? Во-первых, две хитовые игры, а также кучу проектов рангом поменьше. Во-вторых, в журнале проводятся очередные эксперименты для улучшения внешнего вида и содержания. Что касается хитовых игр, то вы, я думаю, уже поняли, не так ли? Command & Conquer: Tiberian Sun и System Shock 2, каждая – первый претендент на звание «Игры года» в своем жанре. Что-то добавлять к этому даже не хочется, разве что стандартное: «полное прохождение обязательно будет в следующем номере».

Теперь насчет изменений в самом журнале. По-настоящему серьезным новшеством можно считать экспериментальную статью по Darkstone – не зря же картинка из игры красуется на обложке. Относительно самого материала скажем: не то чтобы мы собирались переносить подобный стиль изложения на все содержимое журнала, однако знать ваше мнение тут просто необходимо. Смысл вопроса даже не в том, хорош или плох конкретный вариант; гораздо важнее принципиальное решение – необходимо ли делать текст прохождения читабельным не только с функциональной, но и с литературной точки зрения?

А пока будете размышлять над этой проблемой, не пропустите интересную и познавательную статью про эмуляторы и краткий очерк, посвященный последнему творению Криса Робертса, художественному фильму Wing Commander. Стоит заглянуть и в раздел «Размышляем» – там развернулось горячее обсуждение статьи Дениса Чекалова, вызвавшей, прямо скажем, неоднозначную реакцию. Надо заметить, в этот раз литературные рубрики получились на редкость концептуальными: секс и насилие – две составные части практически любого фильма, рассказа, игры. Еще и этот миляга-скелетик на обложке... В общем, не судите строго и не воспринимайте слишком серьезно, все-таки наша цель – это компьютерные развлечения, не правда ли?



## DARKSTONE

# СТР. 66

### УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»  
Генеральный директор  
Александр Парчук  
Зам. ген. директора  
Светлана Базовкина

### РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Евгений Исупов  
Зам. главного редактора  
Дмитрий Бурковский  
Выпускающий редактор  
Игорь Власов  
Научный редактор  
Александр Савченко  
Редакционная коллегия  
Вячеслав Акимов  
Алан Берновский  
Екатерина Воронина  
Данила Матвеев  
Сергей Пуриков  
Игорь Савенков  
Екатерина Синичкина  
Денис Чекалов  
Кирилл Шитарев

Технический редактор  
Людмила Катаева

Арт-директор  
Виктор Попов

Художник  
Даниил Кузьмичев

Цветоделение  
Андрей Михайлов

### ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Серьян Смакаев  
Пейдж. 239 1010, аб. 22 396

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густокашин  
Тел./факс. 274 9059, тел. 274 9293  
E-mail: reclama@igromania.ru

### ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Константин Сачков

### ДЛЯ ПИСЕМ

109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.  
«Игромания», Тел. (095) 274 9059  
E-mail: editor@igromania.ru, Web: www.igromania.ru

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная. Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 25.000. Заказ №1939. © «Игромания», 1998-99



## ЖДЕМ ИГРУ

14

Descent: Freespace 2	14
Evolva	15
Full Auto	16
Simon the Sorcerer 3D	17
Test Drive 6	19
Theme Park World	20
Tomb Raider: The Last Revelation	21
Wild Wild West: The Steel Assassin	23

## ВЫБИРАЕМ: ВРЕМЯ СИКВЕЛОВ

26

## ИГРАЕМ

30

Descent 3	30
Discworld: Noir	42
Drakan: Order of the Flame	52
Башня знаний 2: Остров драконов	58
Re-Volt	62
Darkstone	66
Fly!	78
MIG Alley	82
Braveheart	88
Civilization: Test of Time	95
Force 21	98
Warhammer 40k : Rites of War	104

## ЛОМАЕМ

114

Abandoned Places, Battlezone: Red Odyssey, Braveheart, Clans, Dragon Castle, Drakan: Order of Flame, Force 21, Lara Brian Cricket, Microsoft Basketball 2000, Outcast, Rage of Mages 2: Necromancer, Recoil, Re-Volt, System Shock 2, Total Annihilation: Kingdoms, Unreal Mission Pack: Return to Na-Pali

## ВООРУЖАЕМСЯ

118

Дуэль среди камней: Вторая часть	118
Вести из «Лаборатории Касперского»	123

## ИНТЕРНЕТ

124

Обобщение способов общения	124
Обзор игровых сайтов	128

## SCI-FI

143

X-Files	143
Star Wars	145
Wing Commander	147
Babylon 5	149

## СОЧИНЯЕМ

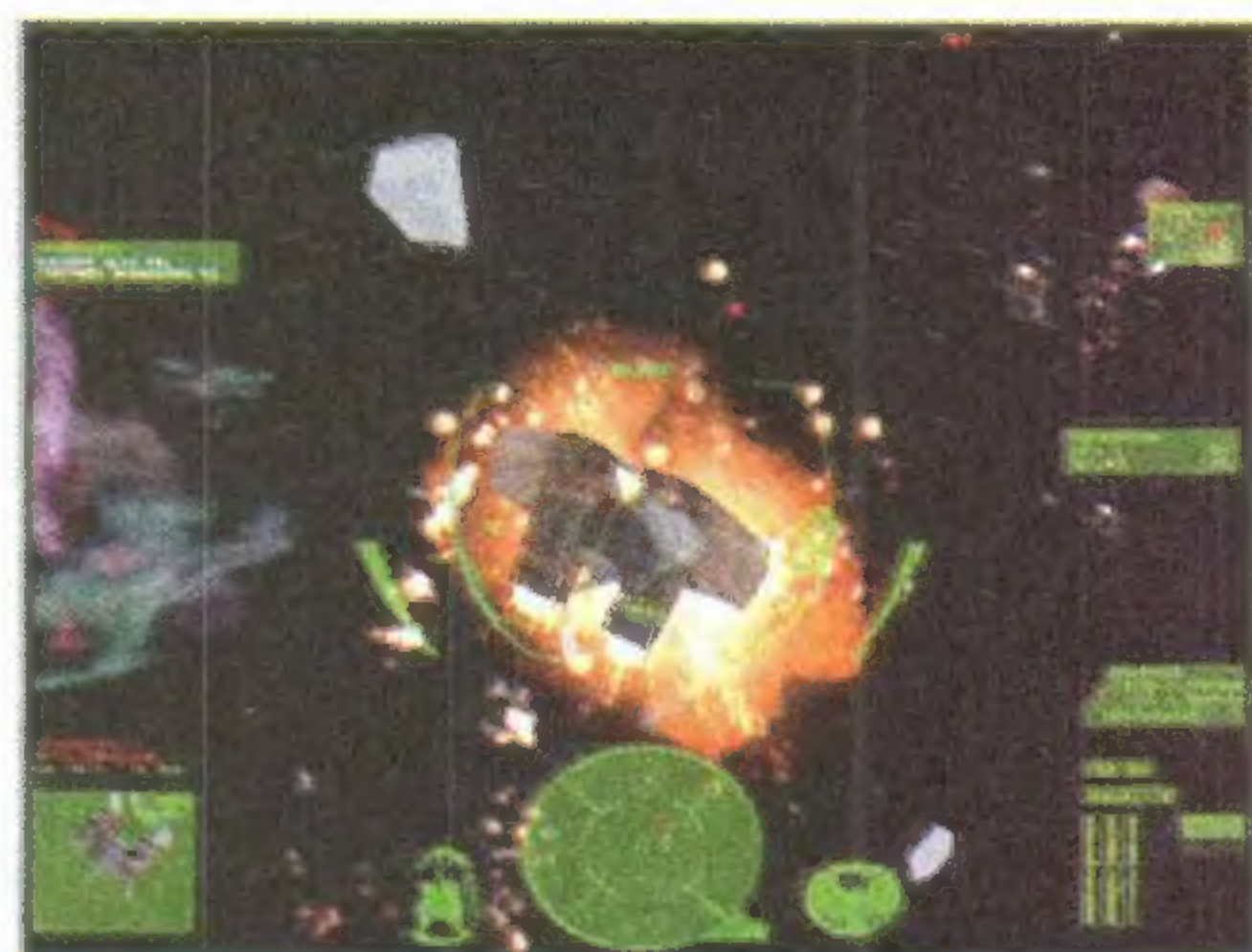
Озорное убийство	130
------------------	-----

## РАЗМЫШЛЯЕМ

Право на убийство	134
Видеоигры: Взгляд в прошлое	137

## РАЗНОЕ

Демодиск	3
Новости	8
Хит-парады	116
Смеемся	154
Почта	155
Подписка	159



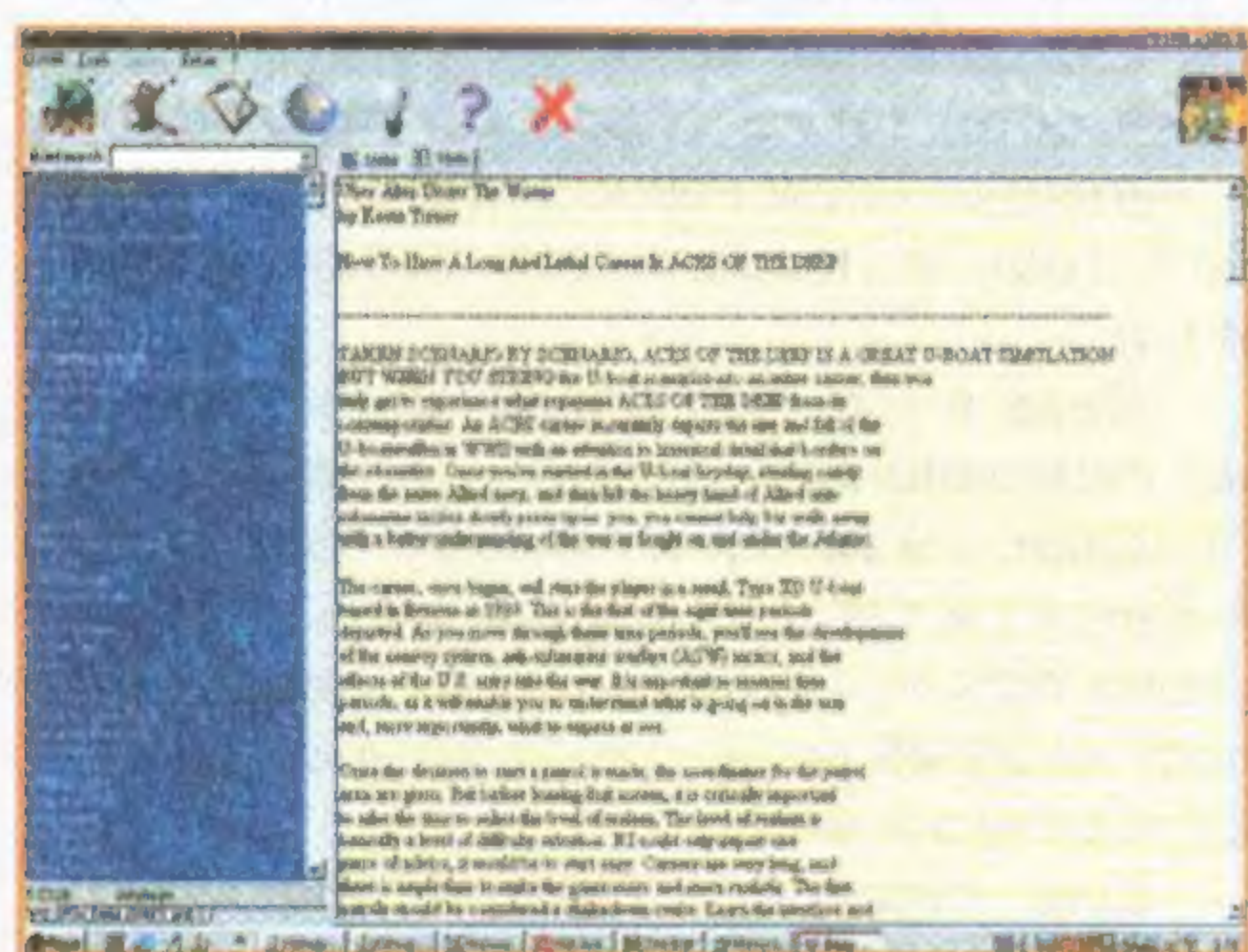
## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

ZENON N.S.P.	4-я стр. обл.
BESM	стр. 11
SOFTCLUB	стр. 25
«ГЕЙМПОРТ»	стр. 41
«БУКА»	стр. 51
ILM NETWORKS	стр. 61
КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ	стр. 77
JSC BOLIDISC	стр. 81
«РОССИЯ-ОН-ЛАЙН»	стр. 113
MEGATRADE	стр. 127

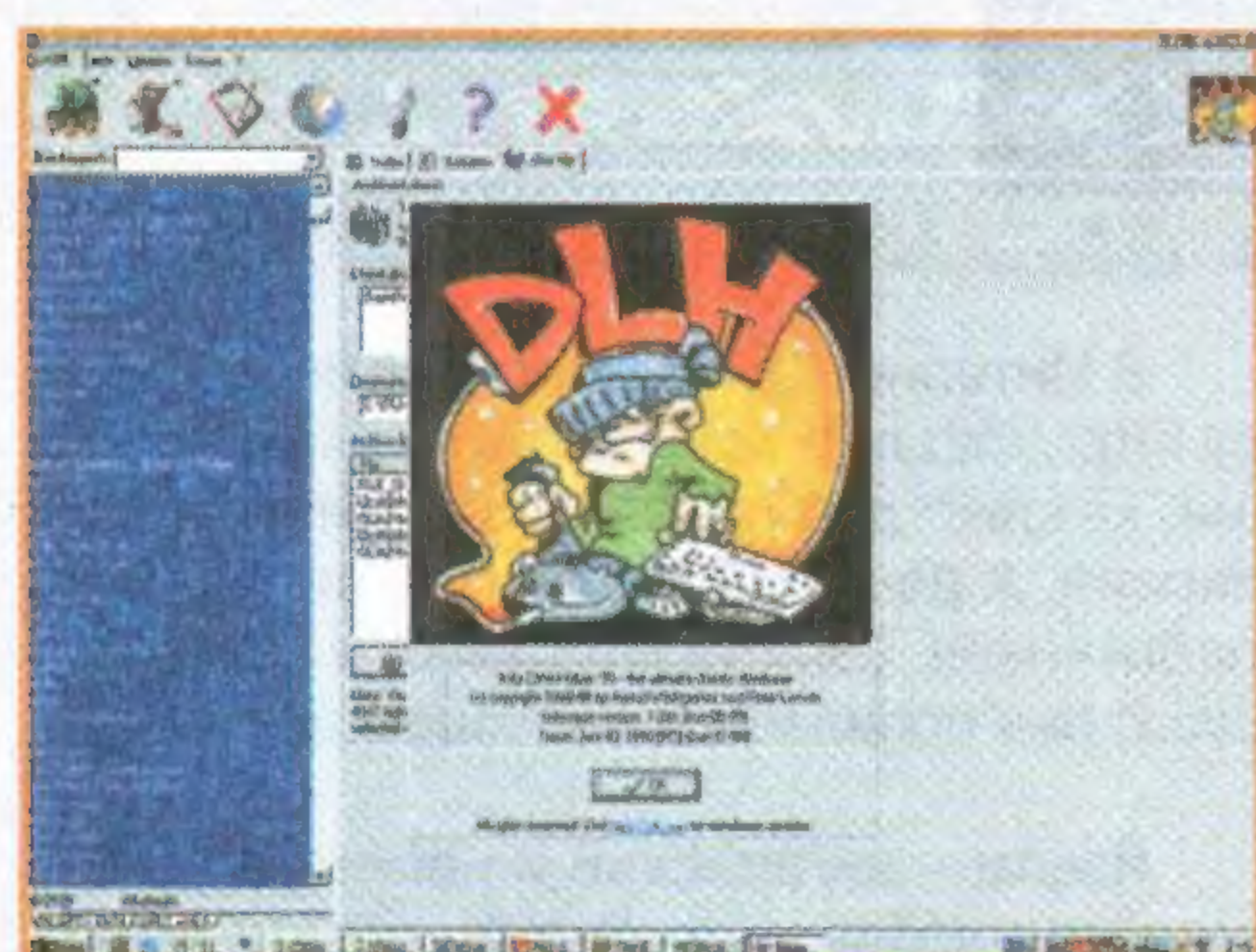




В редакцию постоянно приходит множество писем, где читатели спрашивают о кодах, секретах и советах по прохождению всевозможных игр. Конечно, можно дожидаться, пока письмо дойдет до нас. Можно надеяться, что таких же писем будет очень много и по многочисленным просьбам читателей эту информацию опубликуют. Если есть доступ в Интернет, можно сходить на сайт с соответствующей тематикой и узнать все, что нужно. А можно...



А можно взять демонстрационный диск «Игромании» и установить на свой компьютер игровую базу данных «Dirty Little Helper '99» (DLH). Многие почему-то незаслуженно обходят ее вниманием и ищут более сложные пути для добычи кодов и секретов: пишут скорбные письма в игровые журналы, тратят столь драгоценное время доступа в Интернет, бегают и переписывают у друзей. А зря.



Разработчики DLH обновляют свою базу два раза в месяц, пополняя ее кодами и информацией к самым свежим иг-



## ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

- B-Hunter
- Battlezone II
- Civilization: Call to Power
- СУТНЯКОАТС: Terror on the High Seas
- GP500
- Hot Chix 'n' Gear Stix
- Microsoft NFL Fever 2000
- Midtown Madness
- Mig Alley
- Prince of Persia 3D
- Revenant
- Septerra Core

## ИГР МАННИЯ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ CD-ROM

СЕНТЯБРЬ '99

#9 [24]

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ  
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ  
СТАТЬИ  
БАВИЛОН-5



## ДЕМОВЕРСИИ ИГР

B-Hunter  
Battlezone II  
Civilization: Call to Power  
Cutthroats: Terror on the High Seas  
GP500  
Hot Chix 'n' Gear Stix  
Microsoft NFL Fever 2000  
Midtown Madness  
Mig Alley  
Prince of Persia 3D  
Revenant  
Septerra Core

## БОНУС

One Must Fall 2097 v.2.1  
Betrayal at Krondor v.1.02

## ПАТЧИ

Braveheart v.3.22  
Descent 3 v.1.1  
Dungeon Keeper 2 Bonus Pack 1, 2  
Half-Life v.1.0.1.3  
Kingpin v.1.2  
Mig Alley v.1.02  
Warzone 2100 v.1.07

## УТИЛИТЫ

GameWiz32 v.1.1  
Microangelo 98 v.4.723110-b  
WebCopier v.1.3  
Winamp v.2.50  
AudioCatalyst v.2.1  
System Analyser v.5.1t  
Advanced Dialer v.2.2  
ICQ99b v.3.17  
Windows Media Player v.6.4  
UHS Viewer v.4.20  
Yet Another Hex Editor v.2.06  
FTP - Commander v.2.09  
Nokia Monitor Test v.1.0  
UHS Editor v.3.00  
CuteFTP v.3.0  
Mixman Studio with MP3 v.3.0

## СТАТЬИ

Fallout  
Fallout 2  
Might and Magic VI  
Silver  
Unreal  
X-Files

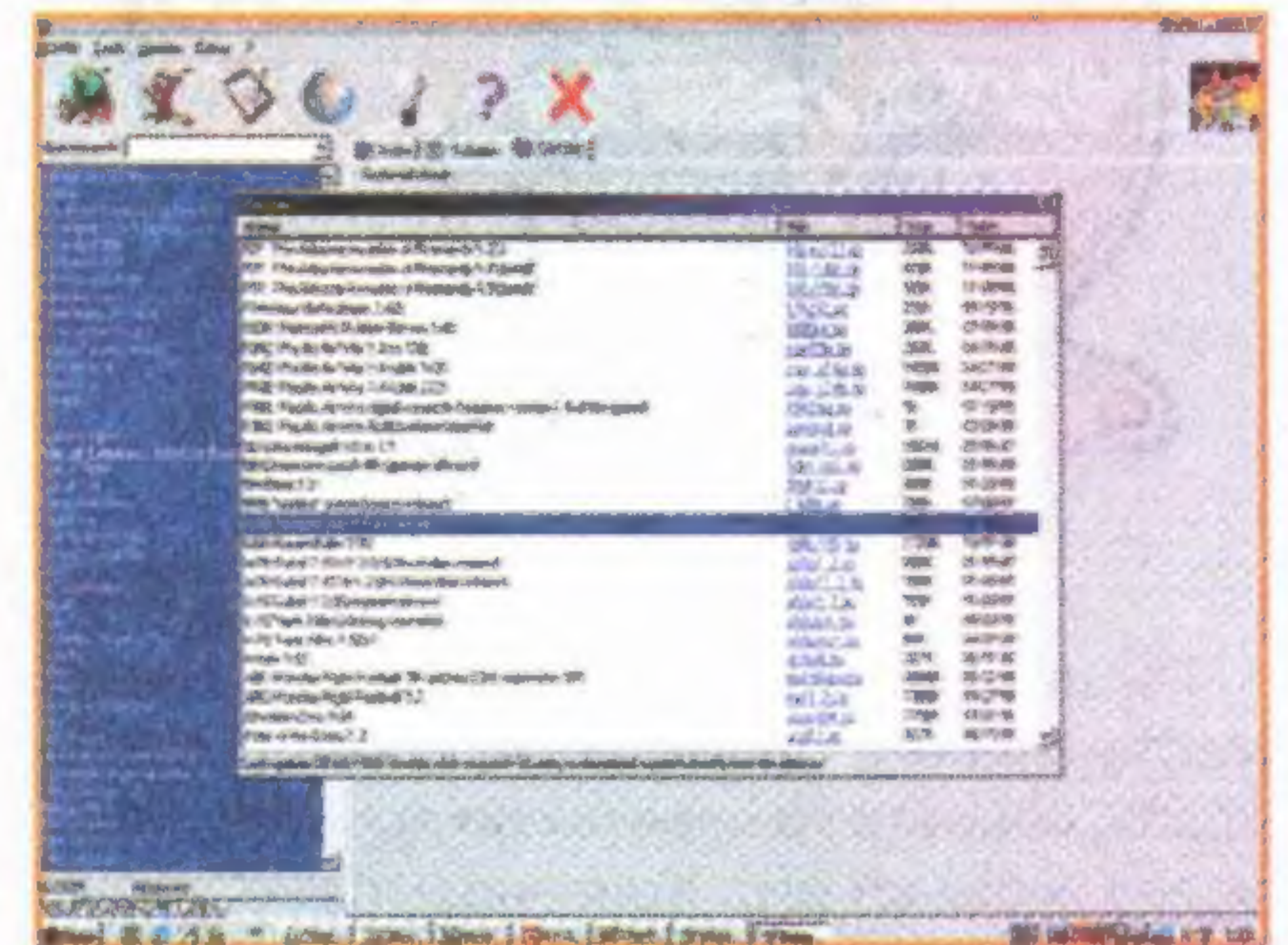
## БАВИЛОН-5

Анализ новых эпизодов Babylon-5  
Вавилонские афоризмы  
Новости от BabCom  
Паноптикум

## А ТАКЖЕ

Прайс-листы «Игромания-М»  
Подборка эмуляторов для  
популярных игровых видеосистем.  
**DLH '99**  
Информация о 2 153 играх для PC,  
613 играх для Sony PlayStation,  
140 – для Nintendo 64, 220 – для  
Super Nintendo, 137 – для Nintendo  
и 18 для Dreamcast.

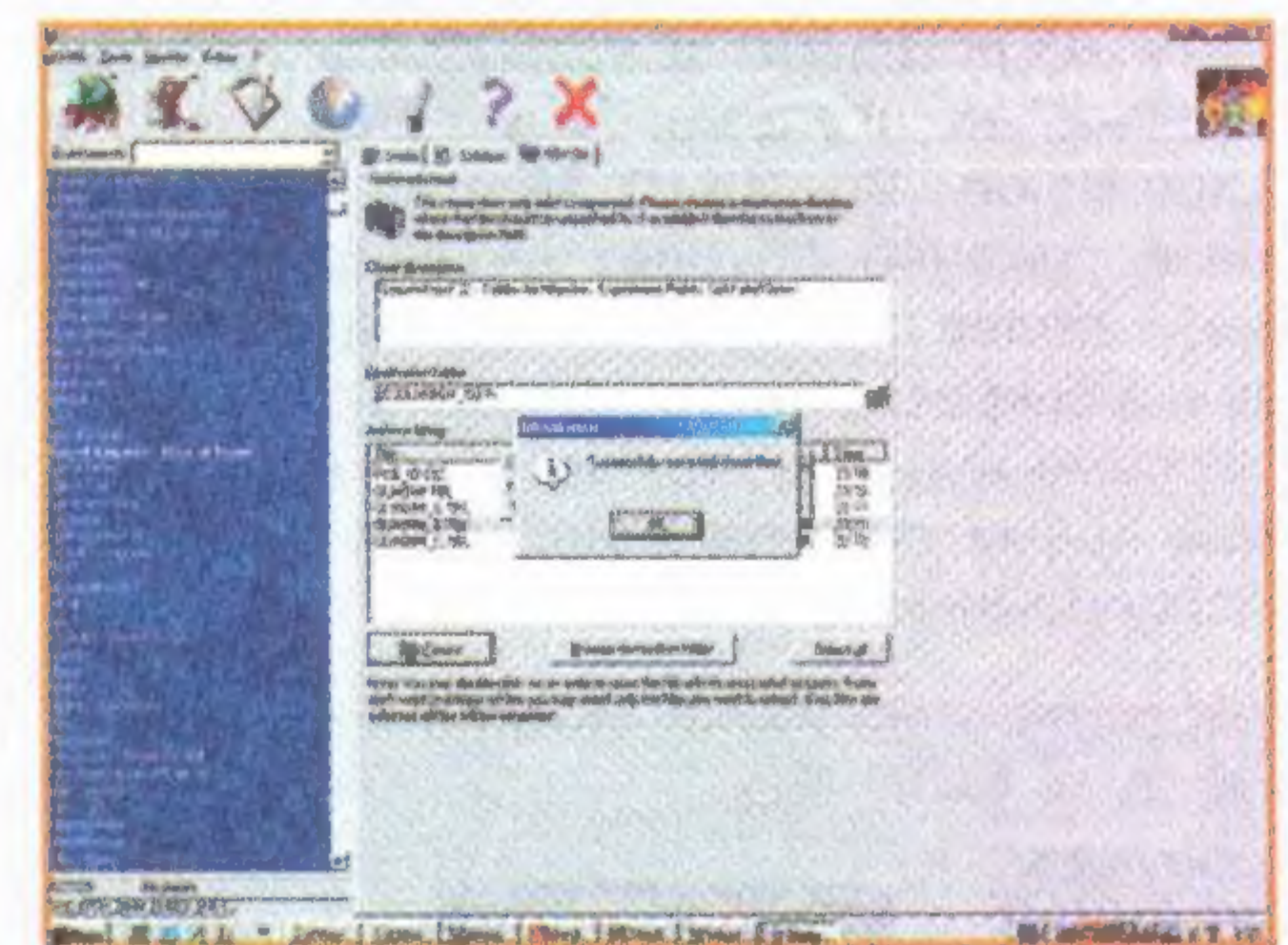
рам. На данный момент она содержит информацию о 2 153 играх для PC, 613 играх для Sony PlayStation, 140 – для Nintendo 64, 220 – для Super Nintendo, 137 – для Nintendo и 18 для Dreamcast. Не правда ли, много?



Одна из особенностей данной базы заключается в том, что кроме обычных кодов она содержит trainer'ы для многих игр. Для тех, кто не знает, что такое trainer, поясним: это, как правило, небольшая программка, либо запускаемая параллельно с игрой, либо обрабатывающая save-файлы (сохраненки, которые, кстати, в DLH тоже есть) таким образом, что у игрока становится бесконечная жизнь, количество патронов, повышаются характеристики и т. д.

Ведь в журнале trainer не напечатать, на лицензионных дисках с играми их не продают, а в Интернет их еще надо найти. А бывает и так, что для той или иной игры кодов просто не существует в природе, а этот мерзкий монстр с 17-го уровня катастрофически мешает.

Для таких игр быстро появляются trainer'ы и с высокой вероятностью они попадают в эту базу.



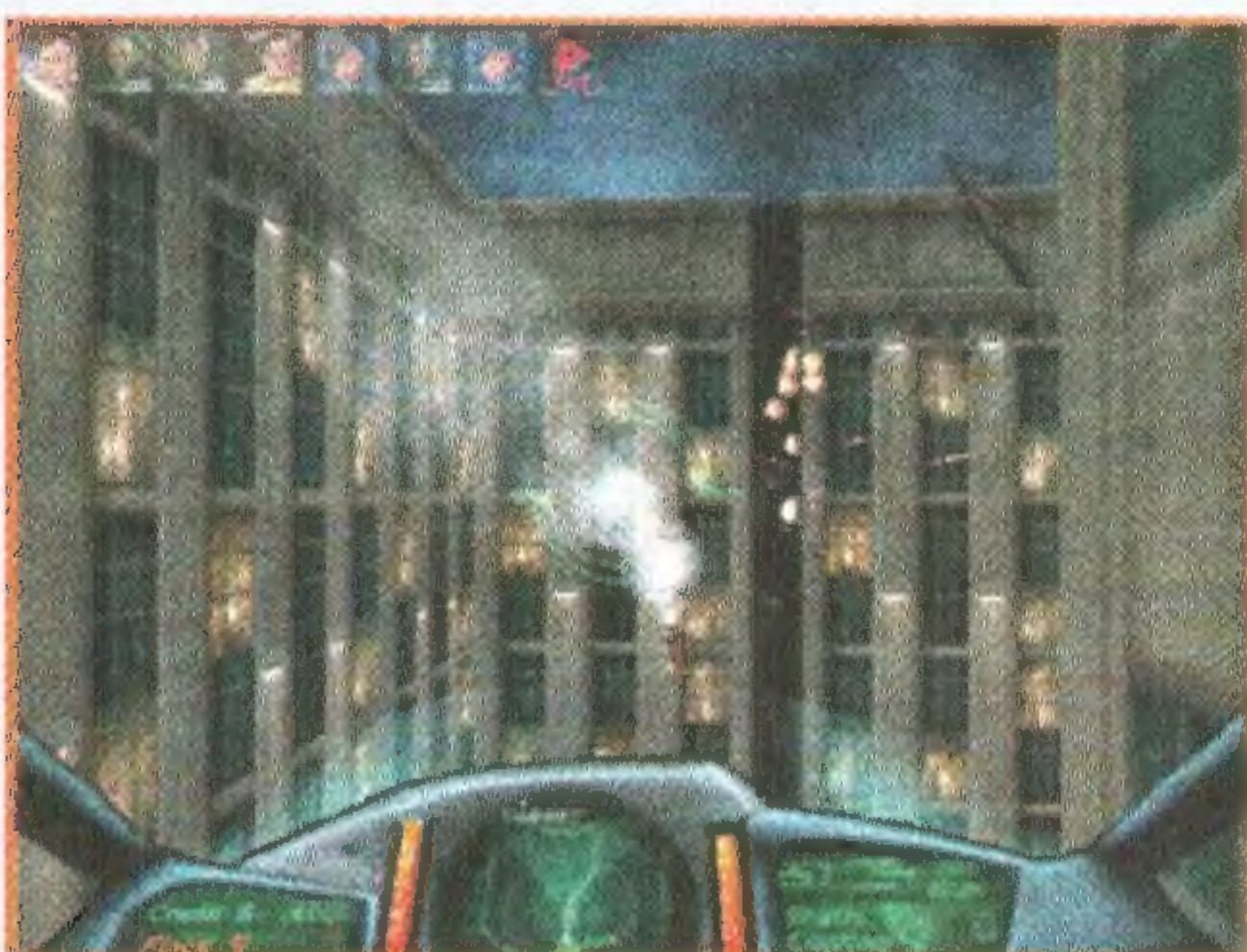
В Интернет DLH можно найти по адресу <http://dlh.net>. Как уже было сказано выше, каждые две недели появляется новая версия. А раз в месяц с разрешения разработчиков (BeldWolffgramm и Peter Li-even) она появляется на нашем диске.

Языки – английский и немецкий. Системные требования: P-133, 16 Мб и 100 свободных мегабайт на жестком диске.



## B-Hunter

Разработчик InterActiVision  
Издатель Midas Interactive  
Жанр action  
Требования P-133, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Довольно оригинальная трехмерная стрелялка-леталка в духе Descent 3. Основные отличия – не лучшая для подобных игр графика и свобода передвижения по мрачному футуристическому городу. Первое вполне окупается вторым, тем более, что атмосфера очень близка к Blade Runner и 5th Element, а это само по себе стоит многого.

## Civilization: Call to Power

Разработчик Activision  
Издатель Activision  
Жанр пошаговая стратегия  
Требования P-133, 32 Мб



Наконец-то появившаяся демоверсия одной из лучших классических пошаговых стратегий этого года, новой «Цивилизации» в версии Activision. Если вы являетесь поклонником оригинала или подобных игр и по какой-то причине пропустили CtP, самое время наверстать упущенное.

## GP500

Разработчик Melbourne House  
Издатель Hasbro Interactive  
Жанр мотосимулятор  
Требования P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Игра, которая очень близка к идее настоящего симулятора – управление реалистичное, вплоть до полного контроля над перемещением гонщика в седле со всеми вытекающими последствиями. К сожалению, из-за своей исключительной сложности она теряет большую часть потенциальных поклонников, однако очень приятная графика и наличие лицензии FIA может привлечь и их.

## Battlezone II

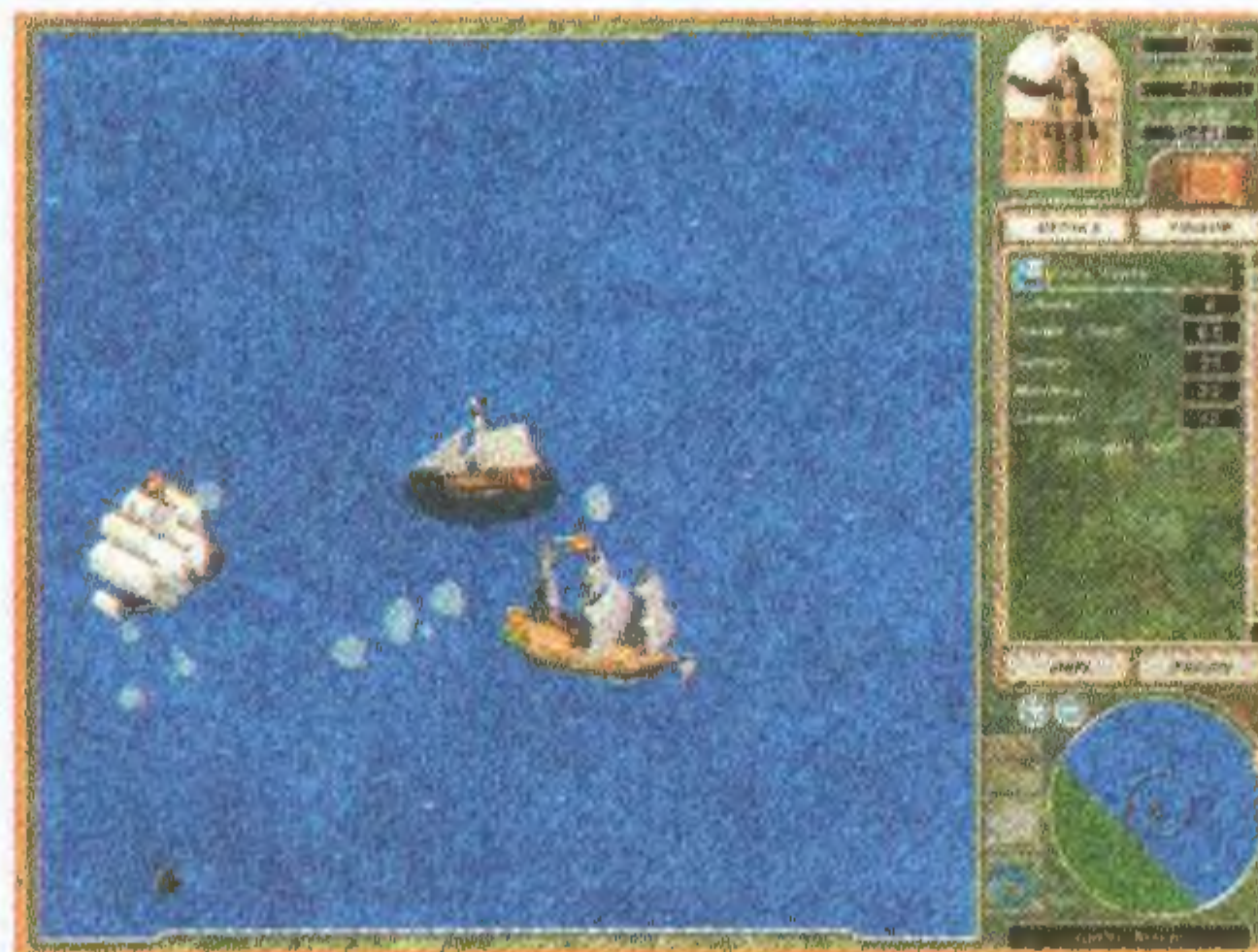
Разработчик Pandemic Studios  
Издатель Activision  
Жанр action + стратегия  
Требования P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Продолжение одной из первых трехмерных стратегий, сильно изменившееся в сторону action. Зато великолепная графика и куча новых идей, связанных с управлением юнитами – и в самом деле, разве просто быть командиром? По крайней мере, на этот раз у вас есть выбор: планировать все самому или проходить игру как обычную трехмерную стрелялку, пусть и с огромным количеством интересных возможностей.

## CUTTHROATS: Terror on the High Seas

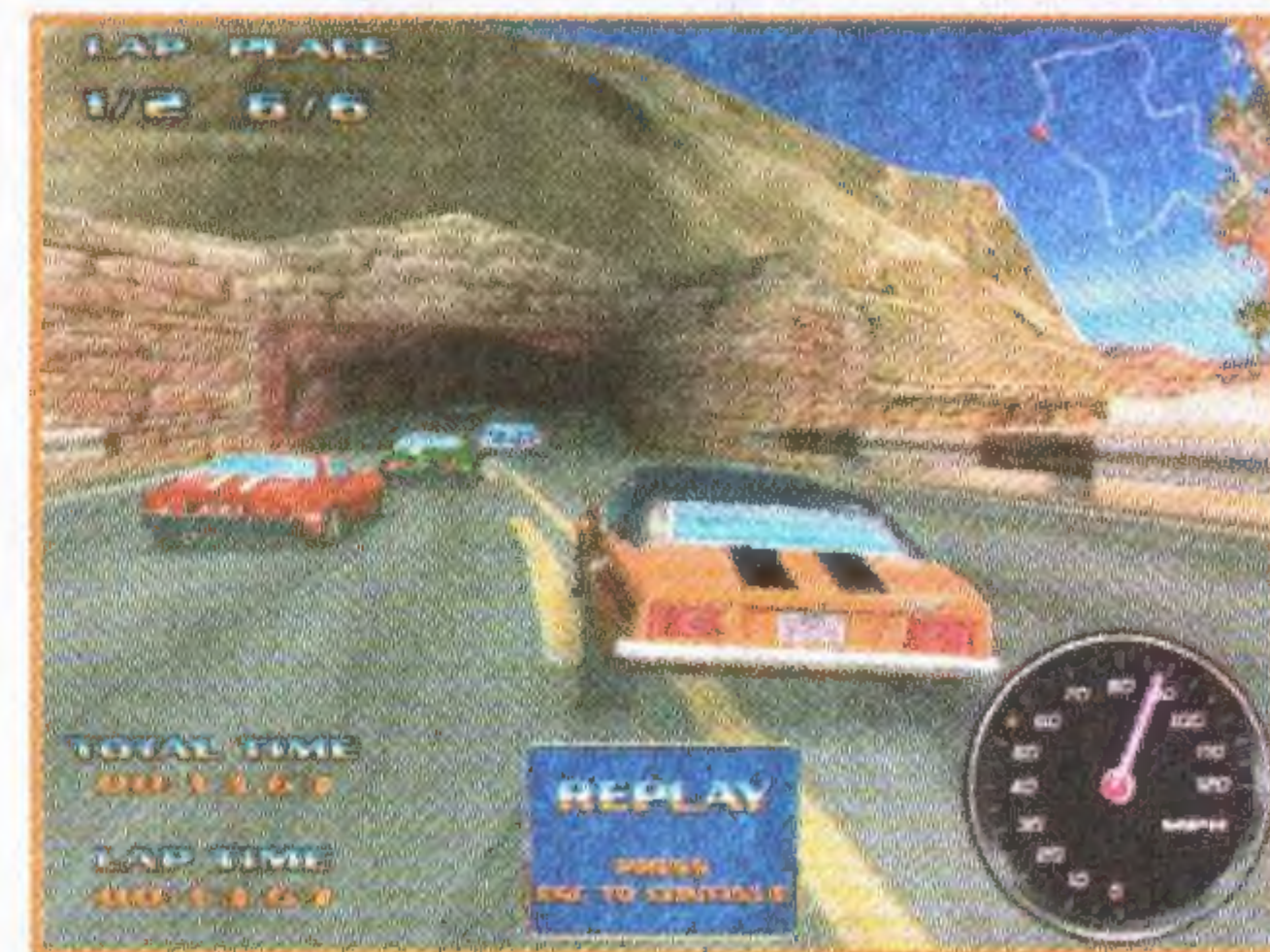
Разработчик Hothouse  
Издатель Eidos Interactive  
Жанр RTS  
Требования P-200, 32 Мб



Знаменитые Pirates! Сиды Мейера не дают покоя никому. Вот и на этот раз перед нами демка очередной стратегии в реальном времени, посвященной пиратской теме, к тому же далеко не лучшая. На данном этапе игра не притягивает особого внимания, и посоветовать ее можно лишь фанатам жанра или романтики пиратской жизни.

## Hot Chix 'n' Gear Stix

Разработчик Fiendish Games  
Издатель Fiendish Games  
Жанр автосимулятор  
Требования P-233, 16 Мб, обяз. 3D-уск.



Довольно средние аркадные гонки, за которыми, правда, вполне приятно провести четверть часа. Ничем не выдающаяся графика и бедный звук не особо влияют на главное – абсолютно спокойный и ненапряженный игровой процесс.



## Microsoft NFL Fever 2000

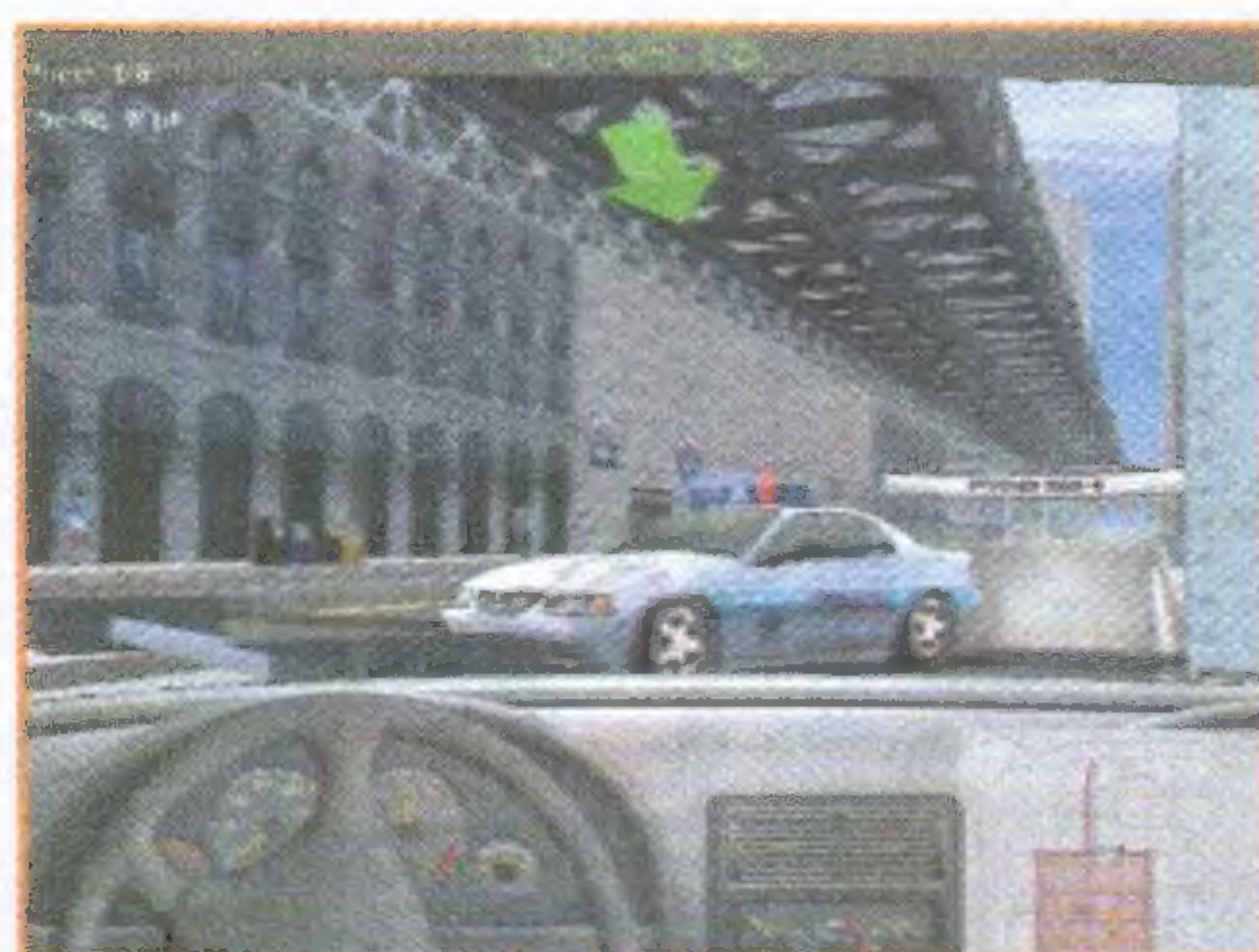
Разработчик **Microsoft**  
Издатель **Microsoft**  
Жанр **спортивный симулятор**  
Требования **P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.**



У нас в стране не так много поклонников американского футбола, однако это игрушка способна привлечь не только их, но и простых любителей активного отдыха. Попробуйте, ведь каждый вид спорта имеет право на существование. А вдруг понравится, и вы свою команду во дворе организуете?

## Midtown Madness

Разработчик **Angel Studios**  
Издатель **Microsoft**  
Жанр **автосимулятор**  
Требования **P-166, 32 Мб, обяз. 3D-уск.**



Самые отвязные автогонки за последнюю пару месяцев. Полная свобода передвижения, пусть и в рамках одного города, в демке все же ограничена. Что ж, демка и предназначена, чтобы вы могли оценить графику и играбельность продукта, и с этим вполне справляется. Если же вы хотите большего, то сама игра уже давно появилась в продаже.

## Mig Alley

Разработчик **Rowan**  
Издатель **Empire Interactive**  
Жанр **авиасимулятор**  
Требования **P-233, 32 Мб, рек. 3D-уск.**



Качественный и красивый авиасимулятор, посвященный единственному периоду существования реактивных самолетов, в котором исход сражения еще не решался на расстоянии эффективного действия системы наведения ракет. Именно пилотов, воевавших на обеих сторонах в Корее и Вьетнаме, можно считать настоящими асами – попробуйте с одной лишь пушкой справиться с противником на сверхзвуковых скоростях!

## Prince of Persia 3D

Разработчик **Red Orb**  
Издатель **Red Orb/Mindscape**  
Жанр **3D-action + аркада**  
Требования **PII-233, 64 Мб, обяз. 3D-уск. (мин. 8 Мб), обяз. QuickTime v. 4.0**



Демоверсия продолжения одной из самых культовых игр за всю историю существования индустрии. Как легко догадаться, вряд ли продолжение полностью достойно оригинала, однако главное можно сказать уже сейчас: системные требования вполне оправдывает, ибо красиво. Надеемся, что со временем станет настолько же играбельно.

## Revenant

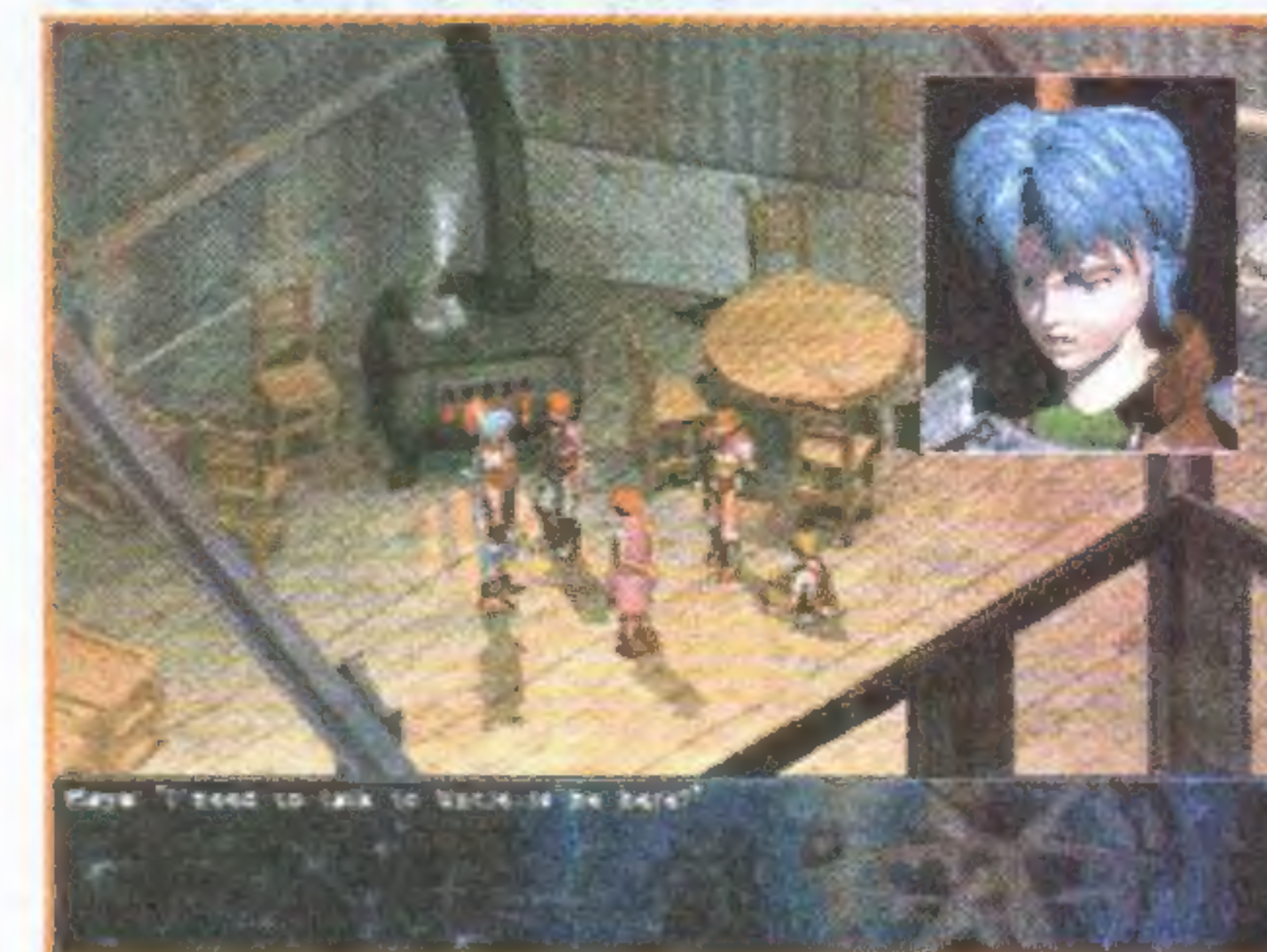
Разработчик **Cinematix**  
Издатель **Eidos Interactive**  
Жанр **RPG**  
Требования **P-233, 32 Мб, рек. 3D-уск.**



Классический представитель жанра аркадных ролевиков, прямой наследник Diablo. Однако, в отличие от прародителя, здесь нет бездумного и бесконечного щелканья мышкой: каждая схватка – это небольшой поединок с использованием блоков, спецприемов, combo и fatality. Мнения редакции разделились: кто-то считает, что следует дождаться Diablo II и посмотреть, сможет ли она справиться с Revenant, а кто-то уверен, что творение Blizzard мертво уже сейчас. Решать, как всегда, вам!

## Septerra Core

Разработчик **Valkyrie Studios**  
Издатель **TopWare/Monolith**  
Жанр **RPG**  
Требования **P-200, 32 Мб**



Очень странная PRG, в первую очередь, из-за того, что сделана европейцами, но в японском стиле. Эпический сюжет, красивые «задники» и бои в стиле Final Fantasy с одной стороны и постоянное «торможение», дерганая анимация и ориентированность на разговорные задачи – с другой. Кто победит в этом сражении Добра и Зла?..





**НАМ ДВА ГОДА!**  
**И ВСЁ ЕЩЁ ВПЕРЕДИ...**



# ПРОСТО НОВОСТИ

## ВНОВЬ GT

Который уже месяц подряд приходится открывать рубрику информацией об очередных проблемах GT Interactive. Как всегда, в середине месяца возникла новая угроза продажи компании, и на этот раз поводом для подобных прогнозов послужило неожиданное окончание шестимесячной тяжбы с компанией Midway. Официальное разбирательство так и закончилось ничем – стороны решили перенести его из здания суда и договориться обо всем мирно. Вроде бы нормальная ситуация, однако большинство смутил тот факт, что GT Interactive на удивление легко уступила требованиям Midway, согласившись на вариант, практически аналогичный предлагаемому с самого начала конфликта. Более того, подобный шаг – явно не самый лучший в долгосрочном плане, так как GT за определенную сумму все-таки согласилась с самостоятельной ролью Midway в качестве издателя. Чем это обусловлено? Во-первых, еще раз подтверждает наличие финансовых трудностей у компании (несмотря на то, что продажи Driver'a для платформы Sony PlayStation уже достигли отметки в один миллион экземпляров). Во-вторых, что более важно, это решение принято связывать с разрешением внутренних проблем, обычно предшествующих продаже компании. Разумеется, официального подтверждения подобные доводы так и не получили, однако такое развитие событий представляется наиболее реальным в данной ситуации.

Впрочем, интересно другое – это сообщение уже не вызвало ни у кого особого шока. Похоже, к подобному раскладу дел все уже давно привыкли, и масса людей просто вздохнет облегченно, когда GT все-таки продадут.

## НЕРЕАЛЬНАЯ АРХИТЕКТУРА

Довольно забавная новость, еще раз опровергающая довод, что не бывает универсальных графических «движков».

Вы когда-нибудь сталкивались с программой создания интерьера и дизайна помещений? Ну да, на рынке подобных продуктов, позволяющих быстренько прикинуть, как будет выглядеть ваша будущая квартира или дом, полно. Однако красотой и привлекательностью они особо не отличались. Во всяком случае, до недавнего времени, пока одному умельцу по имени Вито Милиано (Vito Miliano) не пришла в голову идея использовать для этих целей движок от Unreal производства Epic Games. Назвав свое творение довольно незатейливо – Unrealty, он обещает выпустить его уже в начале октября. Самое большое достоинство этой архитектурной программы – свобода передвижения в рамках только что спроектированного дома с использованием всего, что позволяет «движок». Так что,

обладая достаточным художественным вкусом, можно будет создавать просто «нереальные» красоты. Осталось только выпустить специальную версию, позволяющую заселять жилье монстрами...

## ПАРТНЕРСТВО FOX И MONOLITH

Наконец подтвердились слухи о начале сотрудничества компаний FOX Interactive и Monolith Productions. Согласно подписанному в конце августа договору, FOX берет на себя издание игр от Monolith на территории США (в Европе за дистрибуцию продукции самой FOX, в свою очередь, отвечают Electronic Arts и Activision), а Monolith делится с FOX «движком» LithTech 3D. Под действие контракта подпадают две находящиеся в производстве игры от Monolith – Sanity и No One Lives Forever, а также ряд будущих проектов. К тому же партнерство с FOX открывает доступ к лицензиям на огромное количество самых хитовых фильмов кинокомпании XX Century FOX. Так что даже если у Monolith возникнут сложности с EON относительно No One Lives Forever (о возможности их возникновения сообщалось в прошлом номере), то особого разочарования это не вызовет – лицензия на что-нибудь шпионское в запасниках FOX найдется...

## INTERPLAY ВЫКАРАБКИВАЕТСЯ

По крайней мере, об этом можно судить по результатам финансовой деятельности компании за второй квартал этого года. Чистой прибыли пока нет, однако стоит порадоваться и значительному сокращению потерь. Если быть точным, то общий доход составил 29,4 млн. долл. при потерях в 6,9 млн. долл. Учитывая тот факт, что компании пришлось потратить значительные суммы на оплату штрафов и судебных издержек, Interplay вполне можно поздравить с началом выздоровления. Конечно, до результатов за аналогичный период прошлого года еще далеко, однако и катастрофических потерь, бывших в четвертом квартале, уже нет.

К тому же компания продолжает искать альтернативные пути выхода из кризиса. Как уже отмечалось раньше, часть проектов попала под европейскую дистрибуцию Activision, а недавно акционеры Interplay подтвердили решение о продаже части акций компании Titus Interactive, принятое советом директоров в марте этого года, одновременно увеличив в три раза размер передаваемого пакета. Надеюсь, эта сделка будет выгодна для обоих партнеров.

## ЧТО ТВОРИТСЯ С UBI SOFT?

Наметившийся конфликт, о котором сообщалось в прошлом номере, продолжает разрастаться. Более того, он приоб-

ретает угрожающие масштабы – дело уже практически дошло до судебного разбирательства. Напомню, что после подписания контракта с Interactive Magic на приобретение всех незаконченных проектов последней Ubi Soft фактически отказалась от дальнейшей поддержки этих игр. Более того, компания решила даже не издавать некоторые из них самостоятельно. Подобной участи «удостоилась» в первую очередь стрелялка Mortyr от Mirage Media – Ubi Soft решила передать все права на издание голландской компании HD Interactive, а разработчикам предложить процент от собственной прибыли. Последнее обстоятельство больше всего и возмутило Mirage Media, вполне резонно считающую, что «процент от процента» – это не только глупо, но и не выгодно. Вместе с тем HD Interactive, безусловно, не сможет самостоятельно обеспечить должные продажи игры – у этого издателя нет представительства на североамериканском континенте, а Ubi Soft согласилась самостоятельно поддерживать игру лишь во Франции.

Самое смешное в этой ситуации то, что игра была готова уже в мае этого года, тогда, когда и была совершена продажа всех проектов Interactive Magic, а вторая часть должна быть закончена к октябрю. Разумно решив, что в этой ситуации самым грамотным было бы обратиться в суд, Mirage Media так и поступила. Чем вызвала лишь спокойное замечание со стороны Ubi Soft, что правообладателем являются именно она. Впрочем, компанию тоже можно понять – Mortyr не является продуктом, способным надолго закрепиться в чартах продаж, да и огромное количество багов и внутриигровых ошибок вряд ли будут способствовать большой любви со стороны пользователей. Можно понять, если бы дело касалось исключительно Mortyr. Однако, похоже, в Ubi Soft решили расправиться таким образом практически со всеми бывшими проектами Interactive Magic. Среди тех, кому грозит судебное разбирательство, оказался и знаменитый Тревор Чан (Trevor Chan), глава Enlight Software. Компании так и не смогли договориться об условиях издания Seven Kingdoms 2, что привело к прекращению переговоров со стороны Тревоора и заявлению о том, что он будет заниматься продажами игры самостоятельно. Ubi Soft сразу же опровергла это утверждение, распространив заявление, свидетельствующее о продолжении диалога. Что не помешало Enlight, в свою очередь, довести до сведения общественности информацию о том, что игра уже полностью закончена, а в самом ближайшем времени будет объявлено имя нового издателя и начнутся продажи через Интернет. Реакция Ubi Soft не заставила себя долго ждать, в двух словах ее можно выразить классическим «они хотят войны – они ее получают». Тревору Чану не стоит забывать, кто издатель: самостоятельное распространение игры нарушит договор и повлечет все негативные последствия, которые из этого вытекают. Хочется верить, что до крайности все же не дойдет.



## LMK = RIP

«Внезапно, на втором году разработки, не приходя в сознание, ушел из жизни незаконченный проект ветеранов игровой индустрии Larian Studios и Attic Entertainment, ролевая игра The Lady the Mage and the Knight. Друзья и поклонники называли его просто – LMK. Начав свою жизнь в далеком 1997 г., продукт обещал войти в элиту индустрии и стать одним из претендентов на почетное звание «Убийца Diablo». Он должен был стать не «еще одной аркадной PRG», а настоящим ролевиком, поднимающим высокую планку до максимума. Сражения в реальном времени, искусственный интеллект на базе нейронной сети, цветное освещение, продвинутая система изображения лица персонажа – это только малая толика того, что обещалось нам.

На данный момент нельзя сказать ничего определенного о причинах смерти – по просьбе родственников вскрытие не проводилось. Но, как нам удалось выяснить у персонала больницы, где он в последнее время проходил курс лечения, его преждевременная кончина связана с «неразрешимыми техническими, финансовыми и юридическими проблемами», что бы ни значила эта фраза.

Похороны были проведены в Гамбурге, Германия, при большом стечении народа, желавшего проводить The Lady the Mage and the Knight в последний путь. Покойся с миром, LMK, мы будем помнить тебя вечно».

## THQ НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

THQ стала первой игровой компанией, которая попала в список самых перспективных и быстроразвивающихся предприятий, составленный специалистами Fortune. И не просто попала, а оказалась в ежегодном отчете на почетном третьем месте! Похоже, что игровая индустрия все больше и больше дает о себе знать – глядишь, годика через два и не такое покажут...

## ВОСХОД СОЛНЦА

Итак, в конце августа свершилось событие, которое ждали несколько поколений геймеров уже на протяжении многих веков. Появился Command and Conquer 2:



Tiberian Sun! Думаю, вы это уже успели заметить, не так ли? Тем более что продажи игры в странах СНГ, благодаря стараниям компании SoftClub, российского представительства Electronic Arts, уже давно начались – практически одновременно с мировой премьерой. Впрочем, этому предшествовало еще одно свершение.

В день солнечного затмения (как бы это ни было символично) в городе Пльзень, что недалеко (по российским меркам) от Праги, компании Electronic Arts и Westwood устроили восточноевропейскую презентацию в честь этого знаменательного события. Выбрав нетривиальное время и место (со временем вроде разобрались, а вот место... м-да, довольно оригинально – военный музей под открытым небом, бывшая военная база и место встречи армий союзников и СССР в конце Второй мировой), Electronic Arts сразу же определила стиль будущего мероприятия. Началось все с облачения в униформу и разделения на отряды, продолжилось маршброском и игрой в пейнтбол с использованием военной техники, а закончилось, разумеется, демонстрацией самой игры. После такой обработки все были готовы и морально настроены на Tiberian Sun. Надо сказать, это лучшее настроение, с которым и следует подходить к C&C2. Сравниться с этим может только просмотренный несколько раз на полной громкости и с выключенным светом заставочный ролик...



## ОЧЕРЕДНЫЕ ПОТЕРИ

В конце августа нас постигла очередная утрата – ушел из бизнеса один из старейших производителей видеоплат и графических ускорителей, пионер компьютерной индустрии Hercules Computer Technology. Начав свое дело в далеком 1982 году с первого доступного графического адаптера для IBM PC, Hercules Monochrome Graphics Adapter, надолго определившего путь развития видеоплат для персонального компьютера, Hercules до недавнего времени оставался одним из лидеров индустрии. В начале 90-х именно карточками от этого производителя да еще компании Trident оснащались абсолютное большинство персональных компьютеров. Hercules, похоже, подкосил переход на шину PCI, а окончательно добила трехмерные ускорители. Как это ни символично, но последним продуктом, который выпустила компания, стала видеоплата Dynamite TNT2 от NVIDIA. Большинство аналитиков вообще удивлялись, что Hercules удалось ее закончить – закрытие компании предрекали еще в ноябре, после



# АНОНСЫ

• **Real World Entertainment** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• В рамках проекта *Real World Entertainment* компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Legend Entertainment**, разработчик *Shadow of the Blade* и *Real World Entertainment*, анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Real World Entertainment** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Interplay** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Blizzard Entertainment**, создатель *Warcraft* и *Dungeons & Dragons*, анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Interplay** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• Анонсирована новая игра под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Blizzard Entertainment** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Blizzard Entertainment** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Blizzard Entertainment** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

• **Blizzard Entertainment** анонсирует новую игру, о которой мы писали в PC World. Компания будет работать над игрой под названием *Shadow of the Blade*. Игра будет разработана компанией, которая занимается разработкой игр для PlayStation 2 и Game Boy Advance.

провалившейся сделки по продаже контрольного пакета акций. Однако на данный момент сомнений быть уже практически не может, особенно после официального объявления руководства компании о полном закрытии Hercules.

Впрочем, редакцию больше всего опечалила другая новость – прекратила свое существование австралийская команда *Wildfire Studios*, создатель любимого пинбола «Игромании», великолепной *Balls of Steel*. Согласно заявлению Joel Finch, одного из основателей компании, *Wildfire Studios* оказалась не у дел на современном рынке – «качественный пинбол больше никому не нужен, а попытка создать трехмерную RPG с шумом провалилась после неудачи с поиском издателя». Эй, кто сказал, что пинбол больше никому не нужен? А нам?!!

## SONY VS. SEGA VS. NINTENDO: ROYAL RUMBLE

Вначале новости об уже доступных платформах. Итак, Sony вслед за Nintendo объявила об очередном снижении цены на 25 процентов. Вполне логичная политика в свете грядущего пришествия Dreamcast. Тем более что Sega начала очередной виток своей массивной рекламной компании, подключив к этому делу даже любимое среди молодежи MTV (правда, пока только европейское и американское). И это, похоже, начинает приносить свои плоды: Dreamcast побила абсолютно все рекорды по предварительным заказам в магазинах – услуга, нам пока абсолютно чуждая.

Другое дело, что дата выхода столь ожидаемой приставки вновь отложена. Во всяком случае, в Европе – на данный момент официальной датой принято считать 14 октября. Связано это, по заверениям Sega, с разрешением некоторых проблем с BT и AT&T, которые обеспечивают выход в Интернет для владельцев Dreamcast. У Sony PlayStation 2 подобных проблем, похоже, уже точно не возникнет – в соответствии с недавно распространенным заявлением, PSX2 не будет комплектоваться модемом.

О причинах сказать пока что-то определенное сложно, основная идея Sony такова: поскольку будущая приставка оснащена шинами USB и PCMCIA, то каждый конечный пользователь будет сам решать, какое новое железо ему приобрести и нужен ли вообще ему модем. Вполне логичное объяснение, снимающее, кстати, вопрос о подозрительно низкой цене новой приставки – без модема все действительно выходит гораздо дешевле, даже если пойти по пути Sega и особо не разоряться на скорости соединения (впрочем, 56 Кб/сек – это совсем неплохо). Однако в таком случае PlayStation 2 теряет свою привлекательность «готовой к употреблению машины» – люди, которые покупают нечто подобное впервые (а таких, несмотря ни на что, будет большинство), не любят, когда за каждое дополнительное устройство

следует платить. Логичным в данной ситуации стал бы выбор в пользу консоли от Sega, благо и появится она гораздо раньше. Как бы ни сложилась ситуация, большая рекламная компания PlayStation 2 началась уже сейчас – Sony, давний партнер всевозможных футбольных первенств, стала официальным спонсором предстоящего чемпионата Европы. Ответ компании на переход английского «Арсенала» под крыло Sega?

## И ЭТО ПИРАТЫ?

Еще одно событие привлекло к себе внимание общественности США в конце прошлого месяца: наконец-то закончилось разбирательство дела Джеффри Леви (Jeffrey Levy) о компьютерном пиратстве. Впрочем, пиратством в нашем понимании назвать это трудно – так, мелкое жульничество: на своей домашней страничке Джеффри хранил взломщики и просто программы и игры (в основном, в виде wares'a).

Таким образом, хотя и не было установлено факта продаж, однако софт мог скачать любой желающий, что и послужило основой обвинения. Окончательный приговор будет вынесен 22 ноября, но уже сейчас известно, что горе-пирату (да какой он пират?) грозит штраф размером до 250 тыс. долл. и тюремное заключение сроком до трех лет. Эх, если бы так было и в России, то, боюсь, Интернет бы никто вообще не использовал...

Вместе с тем ряд известных в издательском бизнесе компаний (среди них такие имена, как LucasArts, Acclaim, Infogrames, Interplay, Electronic Arts и Sony) одновременно начали несколько процессов, на этот раз уже против серьезных пиратов. Среди ответчиков проскальзывают такие известные в определенных кругах группы, как Class, Paradigm и Razor 1911. Интересно то, что удары наносятся не по конечным распространителям (на опыте России можно убедиться, что с ними, похоже, невозможно бороться), а по курьерским конторам, первому или второму звену в цепи. Вполне возможно, что это и есть выход. Иначе, как одновременной атакой на разные уровни этой пирамиды, проблему не решить.

А вот создателям Bleem!, эмулятора платформы Sony PlayStation для IBM PC, опасаться не стоит – окружной суд Сан-Франциско вынес решение в их пользу, разрешив таким образом продолжение разработок и продаж данного продукта. Во всяком случае, до следующего слушания, дата которого, кстати, еще не определена. Интересно, что именно этот этап не удалось преодолеть компании Connectix, создателю аналогичного эмулятора для компьютера Apple Macintosh. На этот раз, похоже, разработчики Bleem! оказались осмотрительнее своих коллег. Реакция Sony? «Дело будет продолжаться вплоть до нашей победы».

Дмитрий Буковский



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



27 июня 1999 г. очень известной персоне российского компьютерного мира Дмитрию Николаевичу Лозинскому исполнилось 60 лет. 18 августа юбиляру был вручен орден Дружбы. Дмитрий Николаевич награжден «за заслуги перед государством, высокие достижения в производственной деятельности и большой вклад в укрепление дружбы и сотрудничества между народами».

Главным достижением Д. Н. Лозинского стала разработка антивирусной программы Aidstest, которая 10 лет защищала информационные ресурсы нашей страны, стран ближнего и дальнего зарубежья от искажения и уничтожения данных и программ компьютерными вирусами. Программу Aidstest использовали миллионы индивидуальных и тысячи корпоративных пользователей персональных компьютеров в России, странах ближнего и дальнего зарубежья.

Под ее защитой находилось более 5 миллионов компьютеров. Вклад Лозинского в борьбу с компьютерными вирусами трудно переоценить. Спасенная информация и сэкономленное рабочее время миллионов пользователей оцениваются экспертами в сумму 100 млн. долл. В течение 1994–1999 годов Д. Н. Лозинский по результатам отечественных рейтингов Dator и TopProfi входил в десятку наиболее известных профессионалов компьютерного бизнеса России.

Редакция «Игромании» присоединяется к поздравлениям и желает Дмитрию Николаевичу крепкого здоровья и дальнейших творческих успехов.

Вслед за вышедшим в июле долгожданным шестисотым Pentium III (долгожданным до такой степени, что про него слагались анекдоты задолго до его появления, по ассоциации с другим объектом анекдотов, любимой игрушкой «новых русских» — шестисотым «Мерседесом». Ожидание затянулось — шестисотый «Мерседес» снят с производства, флагман нового семейства престижных машин пока носит марку SL500, да и фирма-производитель теперь называется «Даймлер-Крайслер») и Intel Celeron с тактовой частотой 500 МГц компания AMD объявила о выпуске про-

цессора Athlon 650 МГц и недорогого K6-2 500 МГц. Выпуском Anhlon с тактовой частотой 650 МГц удалось впервые за много лет отнять звание самого быстрого процессора у Intel, хотя и ненадолго, поскольку на III квартал, а точнее, на конец октября намечен выпуск целого семейства Pentium III, изготовленных по технологии 0,18 мкм (Coppermine), что позволит поднять тактовую частоту, снизить потребляемую мощность и, самое главное, разместить кэш-память второго уровня на кристалле процессора, заставив ее работать на полной частоте ядра процессора. Кроме того, по неофициальным данным, возможна поддержка 133 МГц системной шины некоторыми из новых процессоров, а также выходящим в конце сентября чипсетом i820, предназначенным для создания системных плат под эти процессоры. Кроме этого, чипсет будет поддерживать быстродействующую память типа Rambus DRAM, а возможно, и PC133 SDRAM, а также AGP



**Это Вам  
не игрушки !**

**Только для серьезных  
игроманов !**

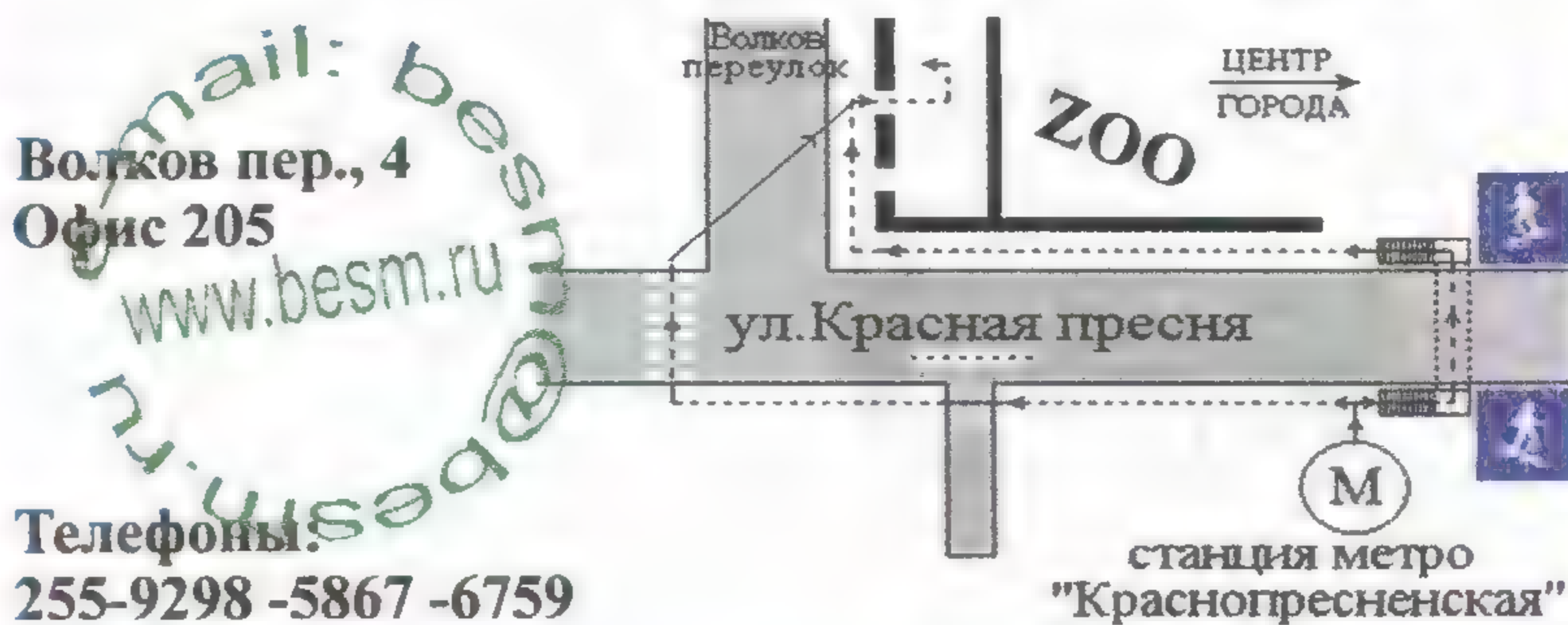
**"Железо" от самых классных производителей.**

**Компьютеры для игр любого уровня.**

**Соберем, настроим, покажем, научим...**

**продадим !**

**...заодно и в зоопарк зайдете...**



**Волков пер., 4  
Офис 205**

**www.besm.ru**

**Телефоны:  
255-9298 -5867 -6759**



4X. AMD перейдет на технологию 0,18 мкм лишь в начале следующего года.

Билл Гейтс и его жена Мелинда вложили более 5 млрд. долл. в созданный ими фонд помощи развитию всемирного образования и здравоохранения, общий капитал которого оставляет 17,1 млрд. долл.

Ученые компании Sharp разработали новую технологию записи данных, позволяющую поместить на один 12-дюймовый (305 мм) диск примерно 40 двухчасовых кинофильмов, что составляет около 200 Гб. Это в 50 раз больше, чем помещается на современном DVD-диске, емкость которого – 4,7 Гб. Выпуск прототипов нового устройства памяти возможен в ближайшие три года.

Компьютер MITS Altair 8800b, принадлежащий юристу Джону Шепарду из американского штата Иллинойс и прослуживший хозяину верой и правдой 22 года, стал победителем организованного компанией Dell Computer конкурса на старейший действующий ПК. Компьютер, признанный старейшим в мире ПК, будет помещен в Американский компьютерный музей в Ламесе (Калифорния). В октябре 1976 года Altair стоил около 1300 долл. За эту сумму сейчас можно приобрести весьма современный и производительный компьютер. Компьютер с процессором в 2 МГц и с 256 байтами памяти все эти годы использовался для работы с юридическими документами. А вы говорите – постоянная модернизация!

26 июля 1999 г. изготовлена первая материнская плата I810F, разработанная российской компанией «Формоза» на базе чипсета Intel i810.

Сборку системных плат «Формоза» начала в августе 1997 года. На современной производственной базе компания может изготавливать до 2000 плат в месяц. В на-



стоящее время более 90 % системных плат, продаваемых компанией, – ее собственного производства. Но до сих пор это были платы, разработанные тайваньской фирмой Lucky Star, что означало необходимость лицензионных отчислений и невозможность внесения каких-либо конструктивных изменений. В январе 1999 года началась подготовка к самостоятельной разработке современной системной платы. Благодаря поддержке специалистов московского представительства корпорации Intel, к маю 1999 года были оформлены все необходимые соглашения и создание платы на чипсете фирмы Intel стало возможным. В ходе разработки соблюдались все требования и рекомендации Intel к разводке проводников и конструкции платы.

Основные конструкторские работы выполнили недавние выпускники МИЭМ Дмитрий Карев и Алексей Силаков. Конструкторские работы были завершены в конце июня.

Результаты тестирования первых рабочих образцов показали высокий технический уровень – в частности, уровень шумов ниже, чем у некоторых аналогичных изделий, что позволяет рассчитывать на устойчивую работу в сложных условиях.

Плата спроектирована в соответствии со спецификациями PC'99. Единственное отклонение – исполнение в формате Baby-AT вместо ATX. Разъем процессора – Socket 370. Встроенный видеоадаптер на основе Intel 752, аудиосистема, соответствующая спецификации AC-97, два слота для DIMM-модулей оперативной памяти (частота шины памяти – 100 МГц, поэтому используется память стандарта PC100), три слота PCI, слот AMR и все стандартные разъемы. Отсутствуют слоты ISA и AGP. Питание – AT/ATX.

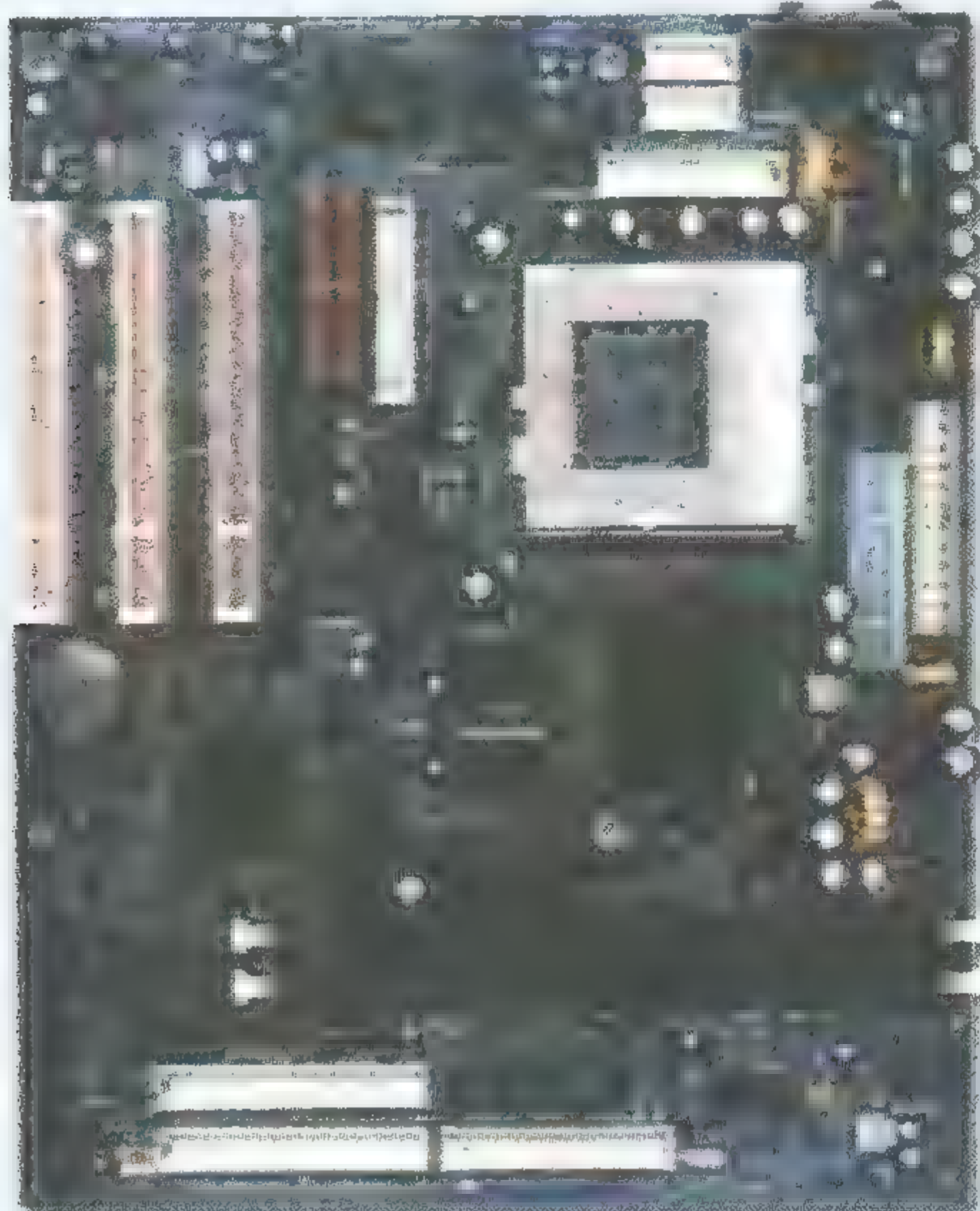
Серийный выпуск платы и продажа намечены на середину сентября сего года. Планируемая цена – около 60 долл.

## ВСЕ АРХИВЫ МИРА НА ПЯТКОПЕЕЧНОЙ МОНЕТЕ

Жесткие диски, равно как и CD-ROM'ы, давно уже ставшие привычной частью любого компьютера, не лишены определенных недостатков. Скажем, надежность информации все еще оставляет желать лучшего, да и программы постоянно требуют все больше и больше свободного места. С другой стороны, прогресс тоже не стоит на месте. Не так давно инженер из Принстонского университета Стефан Чоу предложил новую технологию записи, позволяющую значительно увеличить плотность записи на компакт-диске. Технология не является чем-либо принципиально новым, информация по-прежнему записывается при помощи изменения состояния вещества. Но если сейчас запись производится при помощи лазера и плотность ее ограничена длиной волны, то изобретатель предлагает использовать для деформации поверхности электронный луч. А для последующего считывания можно использовать принцип атомных микроскопов, где используется игла, улавливающая изменение электростатического поля. Итого имеем около 180 Гб на диске с размером с монету. Цена, сроки и надежность – это уже вопрос десятый.

## ЭТИ ГОРЯЧИЕ ФИНСКИЕ ПАРНИ...

Что-то в последнее время на рынке развелось слишком много графических чипсетов. 3Dfx и Nvidia только и делают, что пугают всех (и в первую очередь – самих себя) рассказами о новых монстрах и ди-





намитях, которые будут буквально творить чудеса. И в пылу битвы появление еще одной компании на этой и без того тесной сцене прошло практически незамеченным.

А надобно сказать, что компания та довольно-таки громогласно заявила о своем присутствии, анонсировав сразу два графических чипсета. Причем оба вполне могут тягаться с уже существующими карточками и отстаивать право на существование конторы горячих финских парней BitBoys.

Итак, что же на данный момент известно о новинке Glaze 3D? Ядро чипсета собрано из 1,5 миллиона транзисторов (кстати, по сравнению с Voodoo4 Napa и NV10, это не так уж и много). В чипсет будет интегрирован кадровый буфер размером 9 мегабайт. По заверениям разработчиков, интеграция памяти непосредственно в чипсет значительно повысит производительность графической системы. Для тех, кому 9 мегабайт мало, предусмотрена возможность расширения памяти до 137 мегабайт.

Чип и память работают на частоте 150 МГц. Ключевые показатели: скорость работы с памятью – 9,6 гигабайт в секунду, скорость генерации сцены – 1200 мегатекстур в секунду, существует возможность накладывать до четырех текстур за раз (при этом скорость заполнения составляет 400 мегапикселей, и это с 4 текстурами на каждый пиксель).

Поддерживаются большинство известных спецэффектов, в том числе полноэкранное сглаживание, эффект размытости изображения (Depth of View), эффект смазывания при движении и прочие прелести прогресса. Максимальное рабочее разрешение – 2048x1536 в 32-битном цвете. На картах предусмотрен TV-выход, планируется поддержка LCD мониторов.

Первые карты на чипсете Glaze 3D следует ждать в первом квартале 2000 года. О цене известно только то, что она будет «конкурентоспособной». Согласитесь, довольно-таки растяжимое понятие.

## LIVE! УМЕР... ДА ЗДРАВСТВУЕТ LIVE!

Фирма Creative объявила о том, что в конце сентября будет свернуто производство аудиокарт SB Live! и SB Live! Value. Однако же на смену этим двум картам в октябре придут SB Live! Player 1024 (аналог Value, с поддержкой 1024 MIDI голосов) и SB Live! Platinum (как не трудно догадаться, тот же SB Live! с 1024 MIDI голосами и Live! Drive II вместе с оптическим выходом S/P DIF). Так что есть повод повременить с покупкой аудиокарты и дожидаться анонса продолжателей данной линейки.

## ЛЕГКИМ ДВИЖЕНИЕМ РУКИ БРЮКИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ...

У вас еще не осталось где-нибудь на чердаке старого 486 компьютера? Или, на худой конец, Pentium 60 самого что ни на есть первого поколения? Тогда вам следует обратиться в компанию Evergreen Technologies, которая специализируется

на создании модулей для апгрейда системы. Как вам чипсет BX, процессор Celeron и 64 мегабайта памяти вместе взятые? Выглядит все это хозяйство как обычная PCI плата. Вставил ее в компьютер, завел... то есть, простите, включил и получил готовый Celeron 400. Или K6-2 400. Причем все действительно работает, и собранный таким образом компьютер практически не уступает по тестам нормальному Celeron или AMD. Правда, стоит такое удовольствие около 250 долларов. Для совсем уж задвинутых пользователей предлагается апгрейд системы на предмет совместимости с проблемой 2000 года. То есть, чтобы она не проявила себя во всей красе. Достаточно вставить плату в свободный ISA слот, и все проблемы решены.

## ЯВЛЕНИЕ АТЛЕТА

В середине августа фирма AMD объявила о выходе процессора Athlon с тактовой частотой 650 МГц. И вместе с выходом нового процессора все принялись тестировать и доказывать всему миру, что AMD наконец-то удалось переплюнуть Intel не только на целочисленных операциях, но и на операциях с вещественными числами, так как блок сопроцессора в конце концов подвергли глобальной переработке. Теперь у AMD имеется 4 скоростных градации – 500/550/600/650 МГц. Также было объявлено о начале отгрузки процессоров дистрибьюторам, а значит, вскоре можно ожидать появления Athlon и на розничном рынке. К слову, кэш в новом процессоре может быть прямо-таки гигантских размеров. Предусмотрена возможность установки на процессор до 16 мегабайт кэш-памяти, что значительно повысит производительность системы (стоимость, однако, тоже будет запредельной). Тем не менее, первые модели по-прежнему располагают лишь стандартными 512 килобайтами.

## ПЛАСТИКОВЫЕ ВИНЧЕСТЕРЫ

Фирма Sony объявила о создании первых пластиковых дисков для винчестеров. На данный момент известно, что стоимость диска емкостью, скажем, 5 гигабайт будет примерно на 30–40 процентов ниже, нежели у существующих алюминиевых аналогов. Пока что не называются точные цифры, и даже не известно, будет ли Sony когда-либо производить пластиковые винчестеры. Тем более, что у крупной корпорации все еще висит на шее проект HiFD (диски емкостью 200 Мб), и что с ним делать – пока непонятно.

## К СЛОВУ О T-BUFFER

После анонса технологии T-Buffer от компании 3Dfx спецы с [www.opengl.org](http://www.opengl.org) решили узнать, а так ли нужна эта новомодная технология. И выяснилось, что и не очень-то нужна. Во всяком случае, все новомодные эффекты прекрасно реализуются и на любом другом графическом 3D-ускорителе. А чтобы продемонстрировать это, выпустили маленькую программку, реализующие такие эффекты, как фокусировка зрения (Depth of View), смазанность изображения при движении и полноэкранная фильтрация изображения. Хотя это всего лишь кусок кода, демонстрирующий возможности DirectX, есть о чем задуматься. Например, о врожденной лени разработчиков, которые предпочитают перекладывать работу на плечи мощных ускорителей вместо того, чтобы делать все самим. Либо же о самих производителях, устроивших чуть ли не на пустом месте гонку за лишними кадрами в секунду, поднявших скорость вращения CD-Rom'ов чуть ли не до световой скорости и изобретающих процессоры вместе с холодильником в одном флаконе.





DESCENT: FREESPACE 2

EVOLYA

FULL AUTO

SIMON THE  
SORCERER 3D

TEST DRIVE 6

THEME PARK WORLD

TOMB RAIDER:  
THE LAST REVELATION

WILD WILD WEST:  
THE STEEL ASSASSIN

## DESCENT: FREESPACE 2

Разработчик

Издатель

Выход

Жанр

Volition

Interplay

осень 1999 г.

космический симулятор

Если не принимать в расчет премьеру очередного творения LucasArts – Star Wars: Phantom Menace, то для любителей космической фантастики, давно не происходило ничего интересного. Космических симуляторов среди игр в последнее время тоже выходит немного. А стоящие игры по пальцам пересчитать можно: X-Wing, Tie Fighter, Wing Commander, Descent: Freespace. Кстати, о Freespace: в отличие от первых трех представителей этого минисписка, игра пока не имеет права называться «космическим сериалом». Lucas Art'овские серии появились в незапамятные времена, Wing Commander отметился уже шестью реинкарнациями, а творение Volition, увидевшее свет в середине 1998 года, пока что остается в гордом одиночестве. Пока. Потому что разработчики объявили о работе над второй частью. Над названием голову не ломали – Descent: Freespace 2. Выйдет ближе к Рождеству.

Итак, снова космос, снова полеты на звездолетах, битва межгалактических крейсеров и прочая мишура. Что нового? Да все по-старому, ведь первый Freespace был неплохой игрой. Разве что предыстория слабая и миссии несколько однообразные, но на этот счет бояться нечего – разработчики признали свою вину и пообещали исправиться. Что, сюжет игрокам не нравится? Ну так найдем профессионального писателя, пусть наворачивает

концепцию, придумывает разветвления, да и вообще делает все на благо геймерам. А все остальное – по мелочам. Графику сделать красивее, кораблики новые и multiplayer – multiplayer в первую очередь!

Сюжет, как ни странно, достаточно банален. В конце первой части, если помните, атакующей флот Шиванов, направляющийся через нуль-коридор к Земле, был уничтожен доблестными пилотами в момент телепортации. В результате мощнейшего взрыва телепортационный коридор был уничтожен, земляне остались без связи со своей родной планетой. Так они все и жили в мире и согласии с Вассуданами, пока группе землян не стало совсем невозможно в разлуке с родиной и они не устроили восстание. Восстание решили подавить, виновных наказать, а не тут-то было: из подпространства появилась новая партия кораблей Шиванов, одержимая великой целью – испепелить своих противников в пух и прах и заполучить мировое господство над вселенной.

Вот и вся предыстория. Нам обещают на примере нескольких десятков миссий наглядно показать, как земляне разбираются между собой, воюют с Шиванами и утихомиривают зарвавшихся Вассудан. Сами миссии будут нелинейными и динамичными до безобразия. Дойдет до того, что игрок, вылетев с крейсера Вассудан, сначала уничтожит всех Шиван, затем, скажем, встретит на стороне землян своего давнего друга, вместе с ним разбомбит дружественный крейсер и, в конце концов, удалится в подпространство, преследуемый объединенным отрядом и первых, и вторых, и третьих. Появится множество «сложных» миссий, состоящих из нескольких частей. Отправляясь на задание, игрок получает одну задачу, по выполнению одной







получает следующую, потом еще одну, потом враги уничтожают родной крейсер, и что делать дальше – совсем не понятно, потом... «Наша цель, – заявляет один разработчиков Freespace 2, – полностью завладеть вниманием игрока, сделать так, чтобы он не мог понять, когда же закончится та или иная схватка, чтобы создавался эффект неожиданности». Само собой разумеется, что будут разветвления сюжета, непроходимые миссии (то есть те, которые надо «провалить», иначе сюжетная линия не будет развиваться) и все, что только можно было почерпнуть из сюжетной составляющей Wing Commander.

Что касается космических баталлий, то они будут «Больше! Лучше! Красивее!». Причем больше в прямом смысле этого слова. Помните космические крейсера в первом Freespace? Разработчики считают, что крейсера получились чересчур мелкими и неправдоподобными. Посему во второй части решили исправиться, и теперь масштаб соблюдается досконально. Летишь ты на своем истребителе день, летишь два – ан только первую палубу пролетел. Большому кораблю – большая пушка. Дабы мог отбиваться от наседающих истребителей. Пушка получила гордое название «Истребитель истребителей». Говорят, что с первого попадания прошивает любой корабль средних габаритов насквозь. Это чтобы игрокам жизнь медом не казалась. А чтобы они еще больше испугались, разработчики пообещали изобрести специальные антиракетные средства защиты. Вдобавок действие некоторых миссий может происходить в местах космических аномалий. Летите вы в облаках, системы наведения не работают, радар не работает, ничегошеньки не видно, а тут вас сзади нагоняет крейсер и ласково так: «Бабах!» И все. Доказывай потом, что он первым начал.

Разработчики также акцентируют внимание на новых возможностях сетевой игры. На момент выхода первой части Multiplayer отличался некоторой недодетанностью, и только с помощью энного ко-

личества патчей его удалось привести в божеский вид. Так что горький опыт у Volition уже есть, будем надеяться, что они исправят свои ошибки. Среди приятных нововведений можно отметить режим сражений между несколькими командами. Все участвующие в схватке делятся на команды, после чего начинается битва за доминирование в космосе. Вселенная делится на сектора, и команды стараются захватить тот или иной сектор, выбив оттуда отряд соперника. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не получит контроль во всех секторах.

Что ж, если подвести итог, то можно с уверенностью отметить: игра обещает быть действительно интересной. Хотя Volition и считается молодой командой, она уже успела хорошо зарекомендовать себя на рынке. Если разработчикам удастся реализовать все, что обещали, вторая часть Freespace будет пользоваться большой популярностью. Да даже если и не удастся, то все равно играть будут, потому как космических симуляторов в этом году выйдет всего... одна штука. И догадайтесь, как будет называться этот единственный симулятор? Правильно – Descent: FreeSpace 2.



## EVOLVA

Разработчик  
Издатель  
Выход  
Жанр

Computer Artworks  
Virgin Interactive  
осень-зима 1999 г.  
action/strategy/adventure

Создателем «Evolva» является британская компания Computer Artworks, хорошо известная разработкой чего угодно, только не компьютерных игр. Вы могли видеть результаты их деятельности в области создания графики для фильмов, если смотрели киноленту «Хакеры», выпущенную кинокомпанией 20th Century Fox. Однако даже не эта деятельность принесла популярность Computer Artworks. Как правило, название компании ассоциируется, в пер-

вую очередь, с оригинальным скринсэйвом – «Organic Art», вышедшим в 1996 году.

Что такого хорошего было в «Organic Art»? Вопрос чрезвычайно важный, ибо именно те наработки, которые были достигнуты при разработке screen-saver'a, в конечном счете положены в основу «Evolva». Увы! После трех недель попыток мы отказались от идеи опубликовать скринсейвер на страницах нашего журнала. По неясным причинам картинка отказывалась двигаться, когда листы выходили из печатного станка. Посему скажем только, что скринсейвер стал шедевром применения трехмерных технологий и уступал разве что тем собратям по жанру, в которых полуголые девочки превращаются в полностью голых. Ученые, исследовавшие льды, не отрывались от «Organic Art», находясь на Северном Полюсе; а одна религиозная секта положила скринсейвер в основу своего культа, и многочасовое наблюдение за сменяющимися на экране образами становилось способом медитации, путем достижения просветления. Кстати сказать, последний пример – вовсе не шутка.



Необыкновенный успех «Organic Art» позволил Computer Artworks заняться настоящей 3D технологией. Сюжет игры довольно прост. Огромное, ведущее паразитический образ жизни образование распространяется, как мировая революция, свои многочисленные ответвления. Оно инфицирует окружающий мир. Паразит побывал уже на других планетах и, даже вообразить страшно, заразил чуть ли не всю галактику. Презервативы не помогают. Отложенные яйца, достигнув необходимого возраста, разрушают планету, на которую их занесло. Захватчик имеет своих охранников, носящих гордое имя «подпаразитов», ограждающих его от всего, что может принести вред. Планеты, на которых сей паразит расселяется, начинают медленно погибать.

Меж тем в отдаленном будущем люди познали секреты генной инженерии. Результатом этой технологии стал Genohunter – универсальный по адаптации солдат, который может показать себя в любом поединке. Вы становитесь членом... что за смех? членом элитарных соединений. В вашем подчинении команда Genohunter'ов, цель – найти врага, обезвредить его защитников, а самого уничтожить. Вы руководите подчиненными из корабля, кото-





рый остается на орбите, и находитесь в относительной безопасности. Как это всегда и случается, судьба галактики в ваших руках. Команда Genohunter'ов уютно проходит по игровому миру, где воедино смешаны быстрый шутер и элементы тактической стратегии.



Genohunter адаптируются и утилизируют останки поверженных врагов. Они тщательно изучают их ДНК и мутируют, чтобы перенять новые возможности и способности. Допустим, Genohunter убивает крейчера, который очень высоко прыгает. Ваш солдат может воспринять эту особенность путем самостоятельной мутации. Для этого он увеличивает длину ног или вообще перестраивает свои конечности в наиболее удобный для прыжков режим. Другой вариант: встретив врага с острыми когтями, можно изменять своих подопечных до тех пор, пока у них не появится такое же клешнеобразное, когтистое приспособление (мутации могут подвергаться передние конечности). Однако если вы встретили врага, то не стоит разевать рот на моментальное приобретение его качеств. Мутация – дело сложное и не сиюминутное. Чтобы он стал быстрее, «кормите» его врагами, имеющими гены быстроты. Ваш Genohunter должен быть быстрым и сильным охотником.

Не стоит сразу же бежать к раковине – я тоже помню, что была в свое время игра «War Breeds», а еще раньше и другие, эксплуатирующие ту же идею. Зато теперь движок новый и перспектива от третьего лица.

Можно кастомизировать эволюцию Genohunter'a, просто кликнув, чтобы произошла мутация в требуемом направлении, или же наблюдать процесс лично. У генетических уродцев, то есть мутантов, соответственно, и генетическое оружие – Fire breath (огненное дыхание), Giant Claws (гигантские когти), Electricity Weapons (электрическое оружие), Gene Disruptors (разрушитель генов). Вот видите? Если бы вы лучше учились в школе, столько журнального места можно было сэкономить на переводе. Итак, генетическое оружие растет из Genohunter на глазах игрока, предлагая все более и более убойные, разрушительные возможности.

Режим одиночной игры и мультиплеерный режим имеют свои оригинальные и отличительные черты. В режиме single-player искусственный интеллект использует принципы из Artificial Life и роботов в го-

раздо большей степени, нежели другие игры. Как крейчеры, так и Genohunter'ы действуют, опираясь на интуицию. В «Evolva» крейчеры имеют достаточно тонкую мотивировку поступков. Если одного из них ранят и тяжелая рана причиняет боль, он убежит, но, встретив более сильную группу, представляющую большую опасность, он может и вернуться. В режим мультиплеера можно взять из одиночной игры своих Genohunter'ов и использовать хорошо отработанные и обкатанные модели в борьбе с Genohunter'ами других игроков. В конце игры у вас будут свои собственные уникальные, обладающие строгой индивидуальностью генетически совершенные воины.

Каждая миссия предоставляет возможность свободного хождения. На любом уровне есть препятствие, загадка, цель, которые должны быть преодолены, разрешены, достигнуты с тем, чтобы перейти к следующей зоне. Есть миссии, находящиеся в прямой и непосредственной зависимости от временного фактора, на других будут даны широкие возможности для обдумывания более тонкой стратегии и тактики. Путь к победе не един. Всякий раз игрок, проходя одну и ту же миссию, замечает, что игра имеет отличия от первоначального варианта. Искусственный интеллект чутко реагирует на малейшие изменения вашей манеры прохождения миссии на этот раз. Стиль игры, сила и слабость монстров, соответствующее регулирование – все работает в реальном физическом окружении. Если вы ползете по скале и счастливо избежали прямого вражеского попадания, не торопитесь радоваться, ибо отколотый кусок скалы, рикошетируя, может вас и пришибить.

А вот и гораздо более интересный пример: представьте, что вы отхватили голову своему оппоненту. Отрубленная голова отскакивает от тела и весело прыгает между скал, разбрызгивая вокруг алые фонтаны крови. Дальше – больше; голова падает в реку. На мгновение она погружается в воду полностью, и мы ее не видим, затем выныривает снова, весело подмигивая нам мертвыми глазами. Поток уносит отрубленную голову прочь, подбрасывая ее и лаская серебристыми волнами.

Как говаривал один мой знакомый, игры создаются для детей двенадцати лет, и мы несем ответственность перед их родителями.

Сами разработчики затрудняются дать односложное определение жанра игры. Это будет нечто, содержащее семьдесят процентов action и тридцать – стратегии, с элементами ролевой игры и adventure. Интуитивный удобный интерфейс, работающий по принципу «садись и играй». Упор был сделан на то, чтобы позволить игроку решить важную проблему – как, используя малые по количеству силы,

при этом вывести из строя больших и мощных противников. Широко использованы элементы неожиданности, сбивающая с толку тактика, система ловушек, хитроумные западни.

Игровой движок, как вы уже поняли, особый. Чем нам это грозит? 3D hardware и только Direct3D, с разрешением 800x600 с 32-bit color по умолчанию, но с реальной возможностью разрешения до 1600x1200 пикселей. То, что любители программного рендеринга могут смело выбирать между гробом и психушкой, мы уже знаем, и тому, кто еще не купил акселератор, остается играть в «Братьев Пилотов» по пятнадцатому разу. А вот выбор Direct3D – это плевком в душу мистеру Джону Кармаку, который сорвал голос, хая сие творение компании Microsoft. Но ведь никому из нас не жаль Кармака, верно?

Используемая техника позволяет добавлять в игру специальные особенности; такие, как набор «procedural geometry» и эффекты на текстуре – система «groovy soft object», впервые заявленная в Organic Art Deluxe; верхнее освещение более динамичное и гибкое, чем Quake-style lightmaps; хорошо проработанные сетевые протоколы; скелетная анимация; природно-натуральная шкура и кожа; поддержка 3D звука (поддержка для EAX environmental audio, что содержит полезную информацию о направлении атаки).

## FULL AUTO

Разработчик  
Издатель  
Выход  
Жанр

Pseudo Interactive  
Microsoft  
осень 1999 г.  
автомобильный симулятор

Холодное, далекое, практически безнадёжное будущее. Чужая враждебная планета, волею судеб ставшая вашим пристанищем. А раз уж вам пришлось здесь «навечно поселиться», так почему бы и не узнать, что к чему? Да еще надо постараться, чтобы длинный любопытный нос ненароком не прищемили, а тем паче не оторвали совсем. Но коли уж решили сыграть в «Full Auto», то дороги назад нет. А впереди вас ждет более семнадцати различных треков в режиме одиночной игры. И пред-







стоит главному герою узнать, что за страшная тайна сокрыта на этом космическом объекте.

Передвигаться здесь на своих двоих – смерти подобно. Придется уподобиться сверхскоростным улиткам. Весь ваш мирок теперь ограничен четырьмя стенами моторизированного дома. Укреплять его, холить, лелеять – самая главная забота. От этого теперь зависит ваша жизнь. Вы – наемник, выполняющий поручения тех, кто готов хорошо платить. Если раньше в бой вступали рыцари на верных скакунах, то в этом мире роль коня выполняет машина. Воины готовы к продолжительным и изнурительным схваткам на своих боевых машинах (battle cars), но не безвозмездно. Главная ваша задача – разведка, будь это «combat missions» или «death-match battles». Исконная задача разведчика – узнать, где что есть хорошее и полезное; разведать, где что можно уничтожить; догнать того, кто здесь есть, обобрать и уничтожить.

Повышение ранга (какими бы словами его ни обозначали в той или иной игре) и получение, благодаря этому, доступа к более совершенным средствам транспорта, а также более сложным заданиям – все это не новость для жанра; именно поэтому разработчики подчеркивают сильную ролевую составляющую своего творения.

Выбор боевой машины за вами: традиционные тяжелые четырехколесные, непривычные трехколесные, а также машины на антигравитационном поле. Можно создать нечто огромное, мощное, на четырех колесах. По части вооружения здесь большие возможности – грузы, сколько доставишь. Минусы очевидны. При такой низкой маневренности можно легко стать великолепной мишенью, не поможет и арсенал

оружия. А можно выбрать нечто очень быстрое и вертлявое. Здесь, выигрывая в скорости, вы проигрываете в грузоподъемности и выборе оружия. Машина имеет предел по загруженности.

В вашем арсенале – традиционное, хорошо проверенное по многочисленным другим играм, добротное оружие: пулеметы, гранатометы, мины, лазеры, ракеты. Вы также сможете выбрать понравившийся вам двигатель и прочие принадлежности, которые украсят ваш скромный быт автомобильного наемника. Весь транспорт можно разрушить и деформировать. Здесь имеются свои градации: полное разрушение, частичное и перегрев.

Режим одиночной игры состоит из нескольких десятков миссий. Каждая из них, по обещаниям разработчиков, будет не только интерактивна, но и наполнена всевозможными секретами. Это обстоятельство, как задумано, будет шилом подгонять вас, заставляя проходить те же самые арены снова и снова. В таких условиях не может идти речи о заранее проложенном маршруте. Вы должны добиться победы, а какими путями вы станете достигать ее, уже никого не интересует. Слишком часто мы можем встретить игры, в которых достаточно нащупать правильную стратегию и пользоваться ею до самого конца. В «Full Auto», напротив, обстоятельства будут постоянно меняться, заставляя и вас каждую минуту менять свой *modus operandi*. Предусмотрены также тренировочные миссии.

Ни одна игра теперь не обходится без специальных эффектов. Однако, как правило, только немногие разрабатывают такие эффекты, которые можно потом использовать в качестве подспорья при нападении или отступлении. Противника можно неожиданно ослепить светом фар.

Можно выскочить на него, когда он бестолково вертится в темноте, если вы предварительно расколошматили все фонари и спрятались в засаде.

Разработчики обещают сделать достойных противников, которые меняют свой стиль поведения не только в зависимости от складывающейся обстановки, но также и от своих индивидуальных характеристик. Дополнительные трудности может принести их умение работать в команде. Если это действительно так, то с такими противниками будет интересно сражаться.

Звуковое оформление, выполненное в 3D, будет динамичным, т. е. музыка станет меняться в зависимости от того, что в данный момент с вами происходит. В режиме мультиплеера разработано около десяти арен. Игроки могут использовать свою усовершенствованную технику в одном из популярных режимов: Capture The Flag, Deathmatch. В режим мультиплеера можно взять свои машины из одиночного режима. Как и большинство игр от Microsoft, новая поделка дает возможность широчайшего использования Интернета – свободная игра в Microsoft's Gaming Zone.

## SIMON THE SORCERER 3D

**Разработчик**  
**Издатель**  
**Выход**  
**Жанр**

**Adventure Soft**  
**Headfirst Production**  
**декабрь 1999 г.**  
**adventure**

Simon – подросток в неизменной шляпе (правда, до Хаммера и его шляпы ему далеко). Несколько самоуверенный и напористый. И это неудивительно: как можно быть иным, если вот уже на протяжении такого длительного времени все его попытки вернуться в свой мир тормозит то одно, то другое. А главное, ведь и нельзя отказать, когда говорят: «Помоги, пожалуйста», цепляются за руки и молят о помощи.

Впервые он появляется в 1993 году. Этот обыкновенный мальчик благодаря волшебной книге через магический портал попадает в параллельное измерение. Там он спасает из когтей злого колдуна Сордида старого волшебника Калипсо. Самого колдуна после серии занятных квестов Саймону удастся прикончить, убив и отправив в мир иной.

В 1995 выходит сиквел, «Simon the Sorcerer II – The Lion, the Wizard and the Wardrobe». Саймон приходит на помощь своему другу и учителю Калипсо. Дух Сордида не может обрести пристанища, неугомонный покойник, потерпев от мальчугана сокрушительное поражение, собирает в единый пучок свои астральные силы и восстает из гроба. Желая нейтрализовать волшебника, он похищает внука мудреца – Alix. Несчастный дедуля опять взывает к героическому мальчику, и тот освобождает пленницу. Попутно вновь окоротив притязания злодея. Покончив с этими благородными делами, вы (если, конечно, в те





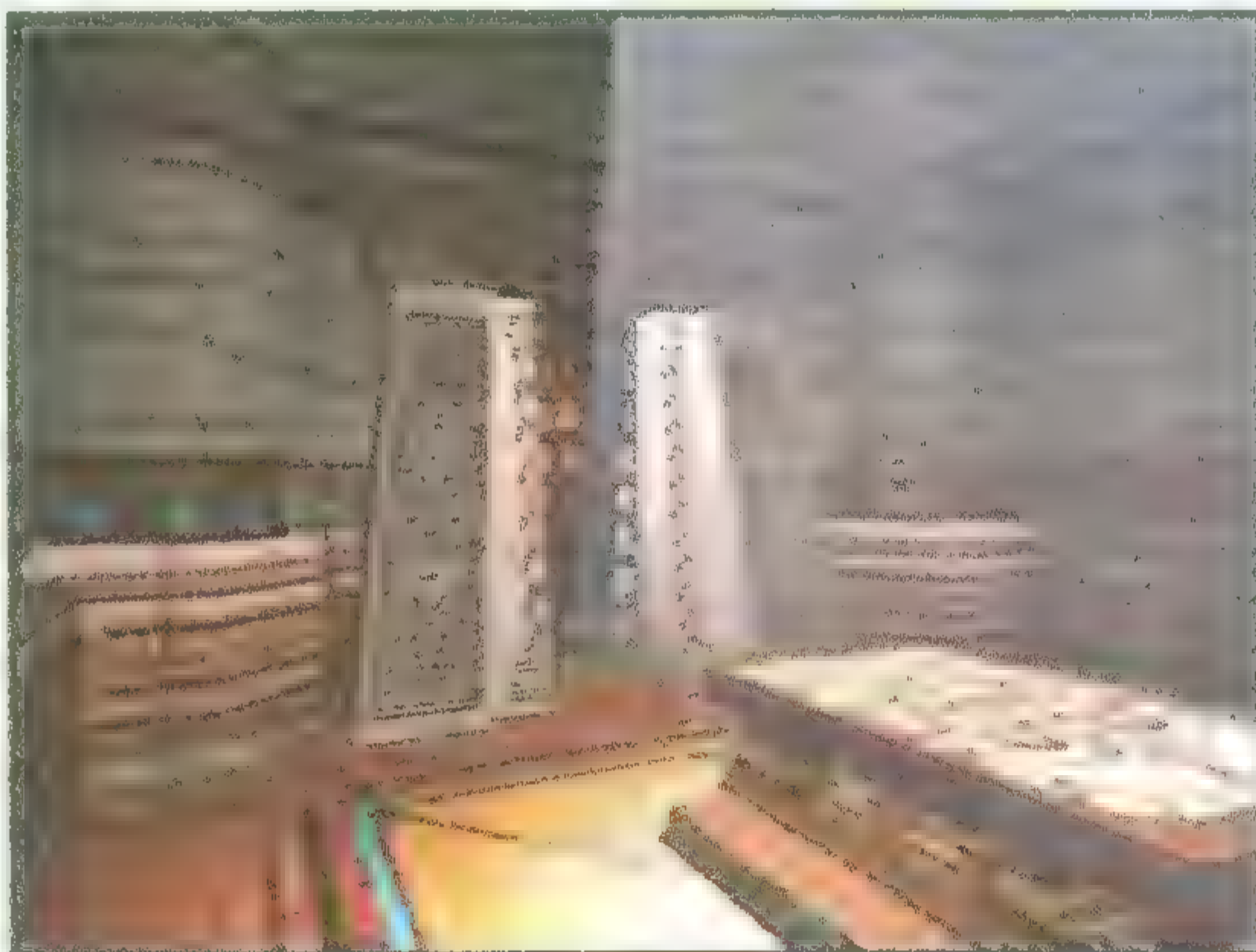
времена вы уже интересовались играми и знали, какую кнопку мыши надо нажимать, чтобы «use item») могли насладиться финалом, из которого следовало, что третья часть игры не за горами.

Однако ожидание затянулось. Первые две части были двухмерными. Разработчики хотели и дальше не отходить от этих принципов, сохранив при создании третьей части дух предыдущих двух версий. Но потом компания была вынуждена отказаться от первоначальной идеи. Время показало, что ни один издатель не желает иметь дело с игрушкой, сделанной в 2D. Их время безвозвратно прошло. Третий «Саймон» был готов уже на 70 %, но все это пришлось отправить в мусорное ведро, поскольку ни у одного издателя не хватило храбрости и маркетинговых способностей, чтобы взяться за его публикацию. Непременное условие теперь – 3D-акселератор.

Третья часть игры начинается с того, чем закончился «Simon 2». Саймон вновь в зачарованном мире троллей, мудрецов, прекрасных варваров, военизированных лесных червей, древних героев, простак. Перед нами полный комплект полезных и бесполезных персонажей. В игре задействованы и знакомые по первым двум частям персонажи.

Сюда же включается безобразная волшебница. А также многие другие, ибо интерактивны свыше пятидесяти персонажей. Swampy, страдающий депрессией, хороший знакомый из первых двух частей, становится несколько назойливым и основательно бестолковым спутником героя. Папаша многочисленных чад и владелец настоящей империи по производству «быстрой еды».

Калипсо – древний, но не потерявший рассудка и не впавший в детство мудрец, научивший Саймона всему, что знал сам. Именно поэтому подросток обладает определенными магическими возможностями. Melissa Leg – новый спутник и друг Саймона. Впервые встречается в «Simon 3D». Melissa – женщина-воин, однако ее еще надо найти.



Golem – таинственная личность. Обитает в крепости, откуда, собственно, и начинается игра. Он молчалив, но его атаки весьма красноречивы. Чтобы выбраться из крепости, Саймон должен перехитрить великана, что довольно сложно. Ибо, как и все огромные тупоголовые создания, он неумолим в своем поступательно-наступательном движении. Fairy Godmother Саймона – добрая нянька-волшебница, которая будет помогать ему на протяжении всей игры. Она станет вести его на первых этапах, знакомить с системой движения и управления. Одним словом, волшебница, задача которой – помочь в трудную минуту.

Gnome Hunters увлекаются отстрелом гномов ради спорта. Видимо, подобные занятия не вызывают восторга у прочих гномов. Dwarf Miners – положительные ребята в огромных массивных ботинках. Они помогут Саймону выбраться из западни, когда он попадет в Dwarf Mine. The Priests населяют территорию вокруг крепости ацтеков. Их первым встречает Саймон во внешнем мире. Sordid – вечное проклятье Саймона. В любом своем обличье он вынашивает кровавые планы. Но в этот раз все гораздо серьезнее. Он узнал тайну портала, через который можно зайти в мир людей, и планирует захватить наш мир путем продажи mind-altering cola. Понятно, что Саймон должен опередить его в поисках и захлопнуть перед носом Сордида дверь. Впрочем, портал можно использовать и по его прямому назначению – как вы помните, сам Саймон тоже не против, чтобы вернуться в мир людей, то есть к себе домой.

Сюжет не прямой, а разветвленный, то есть возможны варианты. Много разнообразных секретов, которые открываются при прохождении игры в определенном порядке. Созданная из более чем 600 полигонов игра основывается на добрых тра-

дициях рисованного жанра, особенно японского стиля «manga». Герои могут ходить, бегать, лазать, карабкаться. Широкое использование принципа мультипликации позволяет избежать ситуации, при которой у героя вечно «морда кирпичом». Наоборот: теперь есть реальная возможность воспроизвести целую гамму чувств и переживаний.

Многие черты, сделавшие первые две части «Саймона» столь популярными (загадки, неординарные характеры, юмор, интерактивность), переносятся в трехмерное измерение. Переход в третье измерение открыл перед разработчиками новые возможности и поставил перед ними более сложные задачи. С одной стороны, полная трехмерность позволяет создать головоломки нового поколения, которые и не снились старым двухмерным квестам. Сразу же вспоминается похожий восторг, которым когда-то фонтанировала старушка Роберта Уильямса, создавая свой «Королевский Квест». Квест оказался последним не только для серии, но и для самой Роберты, а обещанная революция в жанре обернулась полным провалом. Но не все столь печально, и опыты в создании трех-



мерных головоломок продолжают – этим занимается даже угрюмый Microsoft под чутким руководством Алексея Пажитнова («Ящик Пандоры»).

В то время как проведение революции в квестостроении представляется весьма сомнительным, никаких сомнений не вызывают проблемы, связанные со свободой перемещений в трехмерном мире. Это связано с таким замечательным словом, как «локейшен», он же «игровой экран». Раньше мир квеста был четко порублен на куски, в каждом из которых имелись «активные» и «неактивные» элементы. Первые надо было тыкать до получения эффекта, вторые – оставлять без внимания. Это значительно сужало свободу выбора для игрока, за что квесты упрекали в «нелогичности», но в то же время позволяло избежать попадания в тупик и плавно подтаскивало неумеху к финальному ролику. Если же игрок сможет ходить куда ему вздумается, он же, бедняжка, потащится в единственном направлении, куда ему идти не следует.



Что делать разработчику? Тут-то на помощь приходит такая штука, как разветвленный сюжет.

Когда вы закончите игру, можно все повторить. Перед тем как сесть за создание игры, разработчики задали вопрос поклонникам первых частей: какое именно качество они хотели бы видеть в продолжении? Ответом было – replayability, то бишь возможность проходить игру снова, снова и снова. Одна из основных причин, по которой жанр квеста значительно уступил сегодня свои позиции, это одноразовые игры. Проходить стратегии можно за разные стороны, на разных уровнях сложности, action и RPG – за разных персонажей, а когда все эти прелести в один прекрасный вечер закончатся, можно сесть и начать все заново, но уже в многопользовательском режиме. Ничто подобное квесту не светит, поэтому в «Simon The Sorcerer 3D» существует несколько концовок и путей прохождения.

Большинство головоломок теперь станут тесно связаны с физическими упражнениями. Вам придется прыгать, стрелять по мишеням и кувираться в воздухе. По всей видимости, игра будет напоминать старинный «Fade to Black», в котором прыжки по головоломкам являлись важной частью геймплея.

Вид на происходящее напоминает то же, что нам обещали в «Gabriel Knight 3». Выбор из трех возможных режимов: позиционированная динамическая камера (как в «Grim Fandango» и «Alone in the Dark»), вид из-за плеча («Tomb Raider») и вид из глаз. Появились новые возможности – смотреть из глаз Саймона. Или режим, в котором Саймон носит огромную фальшивую бороду. Для того чтобы воплотить подобную идею в двухмерном квесте, пришлось бы полностью перерисовывать всю фигуру Саймона. Теперь же достаточно наклеить на его физиономию пучок полиго-

«Саймона», но и «The Feeble Files», серия игр «Elvira» и ряд других приключений. Предполагается, что игра задаст работу целому конвейеру по производству сопутствующих товаров (книжки, картинки, одежда, буклеты, настольные игрушки), когда выйдет в свет.

## TEST DRIVE 6

<b>Разработчик</b>	<b>British Pitbull Syndicate</b>
<b>Издатель</b>	<b>Infogrames North America</b>
<b>Выход</b>	<b>зима 1999 г.</b>
<b>Жанр</b>	<b>автомобильный симулятор</b>

Опять, опять и опять... А что делать? Если серия приносит прибыль, разработчики будут штамповать ее снова и снова. Благо количество чисел устремляется в бесконечность, а придумывать новые названия нет необходимости. Итак, в шестой раз нас станут тестировать на драйв.

Законодателями в области гонок, как известно, всегда считалась Electronic Arts со своей серией «Need for Speed». Им на пятки наступают Digital Illusions («Motorhead») и Ubi Soft («Speed Busters»). Шестое пришествие в мир гонок игры из серии «Test Drive» осуществляет та же компания, что «Test Drive 5» – British Pitbull Syndicate. Команда разработчиков приняла решение не менять основной дизайн предыдущих серий. Движок игры будет тем же, что в другом проекте компании – «Demolition Racer».

Игроки должны будут получить более глубокий и многосторонний drive, не теряя при этом интереса. Разработчики стремятся найти серединное положение между теми симуляторами, которые представляют собой чуть ли не пособие для начинающих водителей, и теми, которые вообще являются гоночной аркадой. Это означает, что, с одной стороны, каким бы ни было серьезным повреждение вашей автомашины, оно не станет сказываться на ее поведении на дороге так, как неизбежно произошло бы в реальной гонке. С другой стороны, нам не удастся насладиться, скажем, динозаврами или летающими тарелками, весело дефилирующими по автострадам. Девиз гоночной серии остается прежним: «Реальный автомобиль, движущийся по реальным местам мира». Решение держать середину, конечно, хорошее, но как бы не сесть между двумя стульями...

Разница между пятой и шестой версиями игры значительна. Но эти изменения носят скорее поступательно-логические изменения, не претендующие на коренное изменение всей концепции игры. Одно из наиболее захватывающих новшеств, ожидае-

мых в «Test Drive 6», – масса препятствий на дорогах, которые вы можете протаранить или избежать (носом в кувет). Исправленная и дополненная физика позволяет разработчикам создать интерактивное окружение. Кто из нас не слышал о знаменитых открытых кафе на улицах Парижа? Так вот теперь, если не бывали там, можно в отместку буржуям въехать в это самое кафе, да и поразбивать там столы, стулья, ложки и плошки. Все это сопровождается соответствующими звуками – надо полагать, под этим подразумеваются семиэтажные французские ругательства, которыми станут награждать вас посетители кафе. Причем для каждого трека свой фон. Для создания наибольшего реализма введены ничего не подозревающие глупые прохожие, прогуливающиеся по тротуарам с единственной целью – мешать вам срезать углы.

Так как по всем законам физики (и справедливости) действие встречает противодействие, не только вы все ломаете, но и ваша машина деформируется, что неизбежно влечет за собой необходимость ремонта. Для ремонта и апгрейда необходимы деньги. Причем система денежных вознаграждений, по утверждению разработчиков, станет более удобной и совершенной. (Тут же возникает вопрос: более удобной и совершенной, чем в реальной жизни?) Вы ставите деньги против того или иного оппонента. Если вы на мели, то в качестве последней меры можно поставить свою машину. Конечно же, если вы и машину проиграли, то игра для вас окончена.

Особый шарм придает значительное количество возможностей срезать путь, нечто такое, что наблюдалось в «Beetle Adventure Racing» и «San Francisco Rush». Графическое разрешение – 1600x1200, цвет – 16- и 24-битный. Ни одна гонка теперь уже не обходится без специальных визуальных эффектов, создающих иллюзию присутствия игрока на гонках. Этой цели служат блеск и отражение огней на бампере, фары, сигнальные огни. На один автомобиль уходит более тысячи полигонов. Каждая машина имеет присущие только ей стиль, управление и возможность апгрейда. Это относится к мотору и коробке передач. Искусственный интеллект можно назвать интеллектом быстрого реагирования. Каждое ваше действие немедленно встречает ответный фортель со



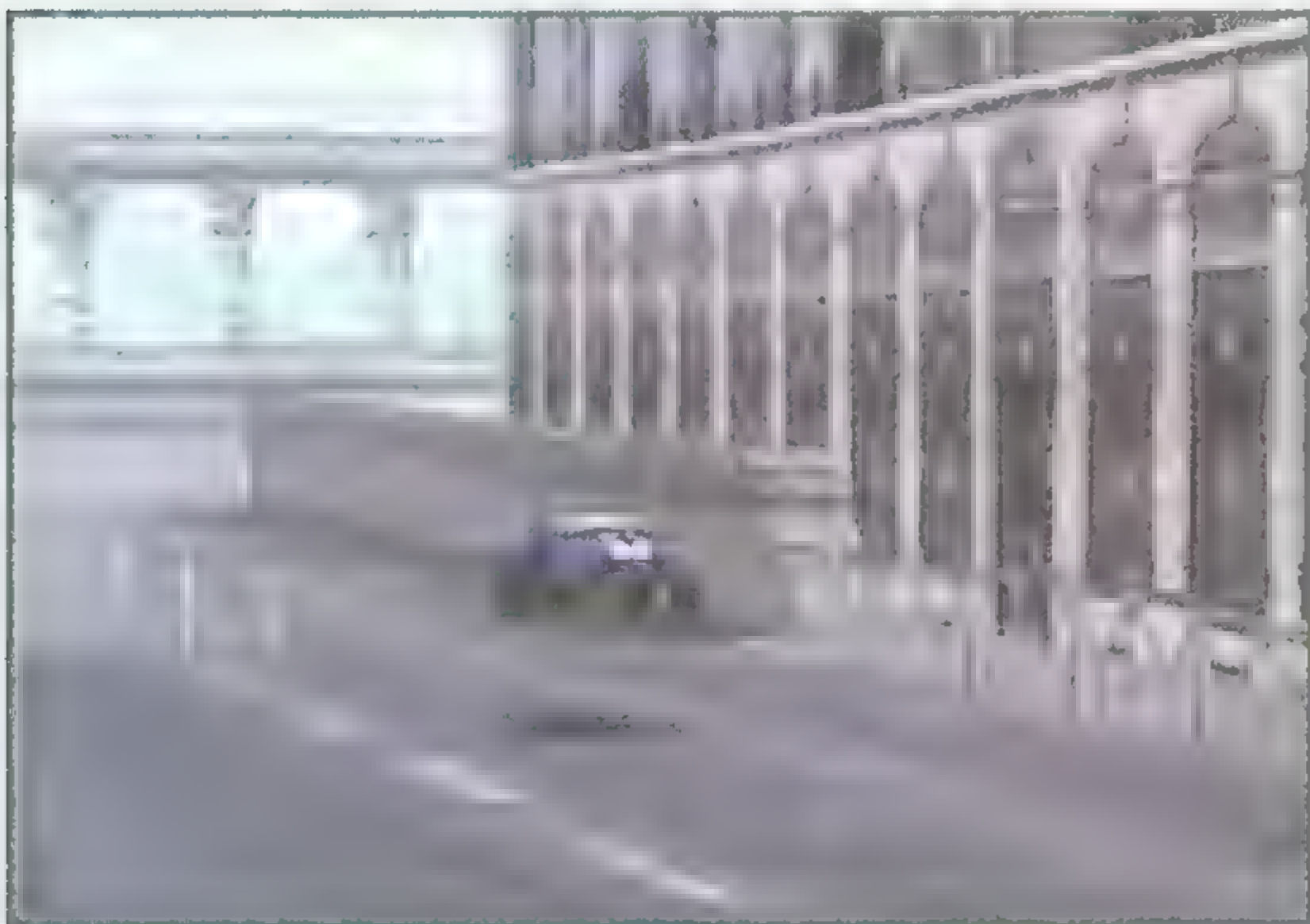
нов, а вся остальная игровая графика не будет затронута. Используется NetImmerse 3D движок (тот же, что в «Prince of Persia 3D»). Обещаны разнообразные трюки: свет и тень в реальном времени, отблески, отражения. В творческом багаже разработчиков – не только первые две части





стороны полиции, встречного транспорта, пешеходов. Движущийся транспорт пытается занять в отношениях с вами лидирующее положение. Вместо того чтобы, как и положено хорошему компьютеру, тупо ехать по раз проложенному ему разработчиком пути, искусственный водитель станет высматривать препятствия, высчитывать наиболее подходящую траекторию и вообще вести себя не по-джентельменски. И уж ни во что не ставит вас преследуемый, когда за ним гонится полиция.

Общепризнанно, что полицейский режим в «Test Drive 5» проигрывал аналогичным играм. Данный недочет будет исправлен. На вас могут ополчиться сразу несколько полицейских автомобилей, могут одновременно могут происходить две или более погони за разными нарушителями. Полицейский патруль может реально вывести вас из гонок, остановив по делу или без него. Для того чтобы зафиксировать ваше нарушение в документации, полицейские обязаны предварительно остановить вас, то есть физически принудить ваш автомобиль к торможению. Как вы уже догадались, останавливаться по свистку вы не станете. Все машины, превышающие скорость, будут преследоваться по закону, поэтому не стоит жаловаться, что достается только вам. Те же, кто намерен побороться, могут проделать это с шестью игроками в режиме multiplayer. Полицейская служба будет работать более четко и агрессивно, чем ранее, используя против нарушителей все известные средства борьбы.



«Test Drive 6» предлагает сорок лицензионных машин – Ford, Dodge, Jaguar, Shelby и Aston Martin. Так как игра рассчитана на американскую и европейскую аудиторию, то используются модели аналогичных континентов. Внешность машин и прочие аксессуары достигают приличного уровня реализма.

Треки – их около тридцати – проходят по таким местам, как Париж, Нью-Йорк, Гонконг, Рим, Лондон, болотистые ландшафты Луизианы. Причем эксперты компании-разработчика предварительно специально посетили и основательно изучили места, которые были взяты как прототипы треков.

В начале игры вам доступны только самые простенькие машины, однако и в качестве ваших оппонентов также выступают исключительно эти модели. Выигрывая гонки, вы получаете деньги, а хрустящие доллары открывают вам дорогу в следующий круг соревнований. Теперь вы забываете о своем стареньком автомобиле и покупаете новый, более мощный. И ваши противники на трассе тоже будут оснащены более совершенными средствами транспорта. Таких ступеней в совершенствовании вашего автомобиля четыре, и ни одна из машин не переходит со ступени на ступень: поднимаясь выше, вы оставляете в прошлом предыдущие модели.

## THEME PARK WORLD

**Разработчик**  
**Издатель**  
**Выход**  
**Жанр**

**Bullfrog Productions**  
**Electronic Arts**  
**зима 1999 г.**  
**construction simulation**

Развлекать людей – занятие сложное и неблагодарное. Тысячи специалистов могут изучать, почему одну дискотеку посещают, стоят в очереди, лишь бы туда попасть, а другую не спасает ни сверхсовременная техника, ни мощные кондиционеры. Создать парк аттракционов предлагает компания Bullfrog. Первой в серии «Theme» была игра, вышедшая четыре года назад под названием «Theme Park». В ней не было ничего революционного, но она заняла среди собратьев по жанру почетное место благодаря оригинальности и своеобразию подачи материала. За ним последовал «Theme Hospital» – не столько сиквел, сколько продолжение темы, но уже с совершенно иными декорациями.

Теперь же Bullfrog намерена вернуться к истокам, смастерив игрушку под незамысловатым названием «Theme Park World». Разработчики ставят своей задачей не разочаровать прежних фанатов и привлечь новых. Большое значение придается финансовому обоснованию вашей деятельности по созданию, обустройству и руководству парком развлечений. Все задумано так, что каждая деталь должна иметь строго определенную цель и смысловую нагрузку, приносить доход или, наоборот, играть коварную роль денежной прорвы.

Идея создания продолжения во многом оказалась спровоцированной успехом другой игры аналогичного жанра – «RollerCoaster Tycoon». Сразу хочется выяснить, чем же «Бычья лягушка» собирает-



ся превзойти этот симулятор парка развлечений.

Прежде всего дело в графике. Настало время, когда даже экономические симуляторы не могут обойтись без поддержки трехмерных акселераторов. Это подарит нам более детальную текстуру, трехмерное окружение и реалистичный вид на аттракционы. Не забудьте, что главную роль среди них играют «Русские горки» – штука принципиально трехмерная, и чем лучше мы сможем ее рассмотреть в процессе создания, тем меньше станем потом задаваться вопросом: «Почему эта железка не работает?»

Да, разумеется, проектировать «горки» тоже станем мы сами. Кому еще можно доверить эту ответственную работу? Нам милостиво предложена возможность не только строить, но и на практике испытать, что это вы построили. Сделан реверанс в сторону тех, кто традиционно ориентирован на шутеры от первого лица. Вот они-то в новой игре будут чувствовать себя как дома. К сожалению, побегать и пострелять посетителей своего парка нам не дадут. Под этими громкими словами скрывается всего лишь возможность лично покататься на «Русских горках», которые вы только что разработали.

Трехмерность вашего парка – это еще половина всех радостей. Вид на веселящуюся толпу можно масштабировать и вертеть под любыми углами. Даже если вы натякали киоски и аттракционы так, что одни из них загораживают другие, повертев камеру, вы в конце концов поймете, где что находится. Трехмерный звук обеспечит реалистичность крикам посетителей, восторгающимся поездками на «Русских горках».

Во всех прочих аспектах нам надлежит почувствовать себя в шкуре менеджеров парка развлечений. По мнению создателей игры, перспектива от первого лица должна полностью оправдать себя.

«Theme Park World» построен на совсем другой философской платформе, нежели «RollerCoaster Tycoon». «Мир парка развлечений» менее реалистичен, чем «Магнат». Сама проблема организации развлечений находится в некоторой запредельной плоскости. Реальные, осно-



ванные на практических разработках проекты, которые, казалось бы, должны обречь то или иное новшество на успех, приносят одни убытки. А какая-нибудь абсолютно завиральная идея пользуется бешеным успехом.

Перед тем как ринуться догонять «Магнатов», «Бычья лягушка» стряхнула пыль со своего старого проекта и задалась вопросом: какие изменения в него следует внести? Опрос среди тех, кто все еще помнит «Theme Park», показал: кое-что в нем было лишним. Манипуляции с биржей, доступные в «Парке», придавали ему серьезность, но в конечном счете не играли решающей роли для достижения успеха. Более того, биржевые операции отвлекали от главной цели игры – возведения империи развлечений. Посему биржи больше не будет.

Если вы решили создать парк развлечений, надо подумать, что будет отличать его от тысячи других. Вашей задачей отныне станет создание той невидимой атмосферы, которая должна заставить посетителей приходить сюда снова и снова. Для этого следует помнить, что, хорошо поселившись, человек захочет пить, есть. Потом возникают совершенно естественные физиологические проблемы. Не забывайте, что ко всему прочему посетитель захочет вымыть руки или умыться.



Некоторые ваши гениальные замыслы не только не принесут задуманного успеха, но, наоборот, будут помехой. Придется убирать аттракционы, не получившие признания у публики. А это влечет за собой необходимость демонтажа, найма для этого рабочих. Они начинают требовать повышения зарплаты. Это бесконечный круг. Кстати, о рабочих. Они вам потребуются не только для строительства, но и для бесконечного обслуживания: продажа сопутствующих товаров, уборка территории, профилактика техники. Эти исполнительные служаки, глядя на веселящуюся толпу, будут копить злость, зависть и ненависть к богатым бездельникам. Потому ждите от них вечной неприятности в виде требования повышения зарплаты.

Для успешного функционирования такого предприятия необходим учет всех со-

ставляющих. Очень важно учесть фактор размещения работающих аттракционов. Каждый аттракцион должен располагаться таким образом, чтобы к нему был доступ со всех сторон. Если вы предполагаете, что эти качели-карусели будут собирать толпы народа, надо побеспокоиться, чтобы очереди (совсем без них не обойтись) чувствовали себя комфортно. Для этого должны быть лавочки в огромных количествах, для детворы – возможность побегать или поиграть в мяч. Здесь же можно расположить мини-аттракционы. Ожидание в очереди не превратится в нечто нудное и неприятное, а к вам потекут дополнительные денежки. Именно здесь надо сосредоточить точки-ловушки, где торгуют водой, сладостями.

Находясь на природе, расслабившись от суетных забот, родители обычно бывают расположены совершать финансовые безумства. Они готовы купить значки, жевательную резинку, картинки. Все это безболезненно можно размещать там же, где продают конфеты, пирожные и прочие съедобные мелочи. А если народ расположен основательно подзакусить, для этого создаются кафе посольнее. Если у вас парк большой, подумайте, не создать ли какое-либо средство передвижения: картинги, полуигрушечную железную дорогу (оплачиваемую, разумеется). Это привлечет бабушек и дедушек с ревматическими ногами, мамаш с младенцами, приведшими «выгулять» детей постарше.

Итак, вы считаете, что предусмотрели все, но нет: народ теперь толпится в центре возле одного аттракциона, который стал лидером вашего парка, в то время как все прочие сиротливо злобятся в стороне. Налицо ошибка территориально-географического плана. Ваша задача (после того, как все будет построено) – занять место одного из посетителей и пройтись посмотреть, что получилось.

Ваши клиенты весьма недвусмысленно будут демонстрировать свое отношение к парку. То ли постными физиономиями, то ли полным безразличием, то ли щенячьим восторгом. Их устремления вы также сможете легко понять по бирочкам над фигурками. Важным отличием игры станет то, что в ней вы не встретите «случайного ответа», которым наградит вас праздный посетитель. Это означает, что любая реакция вашего клиента в строгости выверена по системе «стимул – реакция». Вы сможете понять, что конкретно радует или удручает данного отдыхающего, а не теряться в бессмысленных догадках.

Разработчики приложили немало усилий, чтобы сделать

движок игры пригодным и доступным для разного рода пользователей. Разрешение от 640x480 и выше. Выбор между 16 и 32 битами цветовой гаммы позволит подогнать игру как под ваш новенький Pentium III, так и под хрипящего старичка вашего соседа. Однако новая игра неизбежно требует 3D-акселератор.

Каждый посетитель парка смоделирован по-разному. Это относится не только к их внешности. Реакция каждого из клиентов на то или иное происшествие будет неодинакова и неоднозначна. «Theme Park World» будет иметь мощную сетевую поддержку. Возможность подзагрузки из Интернета, включая разнообразные типы аттракционов и магазины.

Строить свой парк вы можете в одном из четырех различных стилей: Outer Space (будущее), Wild Jungle (потерянное королевство), Surreal Fantasy и Halloween. В последнем случае речь идет не столько о парке развлечений, сколько о парке ужасов. Каждая тема имеет более ста различных «горок» и аттракционов. Аксессуары для создания надлежащей атмосферы включают не только дороги, но и тропинки, магазины и лоточки.

## TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Разработчик  
Издатель  
Выход  
Жанр

Core Design  
Eidos Interactive  
декабрь 1999 г.  
3D-action

Ее можно любить. Ее можно обожать. Ее можно ненавидеть и обзывать нехорошими словами, но от нее некуда не денешься. В скором будущем нас ждет эпическое событие: выход четвертой части самой... гм... неоднозначной игры всех времен и народов с самой популярной компьютерной героиней – Tomb Raider: The Last Revelation. Да-да, Лара Крофт вновь суждено вернуться на экраны наших с вами мониторов. Причем уже в третий раз обещают много нового, много интересного, и что на предыдущие части она







будет совсем не похожа. Интересно, опять обманывают или нет?

Как бы то ни было, планов у разработчиков – непочатый край. Всех поклонников Ларочки можно разделить на три вида: играли все и рады до безумия; ни во что не играли и тоже, в принципе, не огорчаются; играли и кричали «фу, какая гадость», играют и кричат то же самое и будут играть, выкрикивая набившую оскомину фразу. И всем надо угодить, всем надо пообещать, что «ненаглядная Ларочка любит тебя, только тебя и никого другого».

Шутки в сторону, поговорим об особенностях четвертой части. Действие происходит в Египте (те, кто играл во второй Tomb Raider, несомненно, помнят данный уровень). Сюжетная завязка пока до конца не известна, но в общем ничего нового: Ларе снова надо будет много прыгать, бегать, лазать на карачках, взбираться по веревкам и вступать в перестрелки с нехорошими ребятами. Тем не менее, разработчики пообещали, что бездумной беготни будет значительно меньше (видимо, она им самим уже поперек горла встала). Большое значение будет иметь сюжетная линия, развивающаяся в зависимости от действий персонажа. Правда, действие, по большому счету, будет происходить в одном и том же месте (в отличие, скажем, от второй части, где игрок мотался вместе с мисс Крофт по всему миру). В отношении планировки уровней обещают взять все самое лучшее из первых трех частей.

Злые звери и прочие нехорошие твари, включая двуногих особей, станут чрезвычайно умными. В первых трех частях компьютер по части убийства Лары мог похвастаться разве что давно устаревшим маневром: «Все монстры, что на уровне, быстро бегите сюда и всем скопом на нее, авось завалим». Теперь противников будет меньше, но они уже не попрут на рожон при звуке ваших выстрелов и не будут бездумно бодать стенку в радиусе трех метров от места своей начальной дислокации. Нет, теперь схватка с монстрами превратится в битву один на один, где противник уже ничем не будет уступать экс-модели «Плейбоя». Если же Лара предпочтет удрать в ближайший дверной проем, то будьте покойны: в одиночестве вас не оставят.

Монстр, будучи настоящим джентльменом, с радостью навяжет вам свою компанию. Причем противник теперь обладает теми же способностями, что и вы, то есть с готовностью ринется купаться в ближайший водоем, если там окажется Лара, либо, как заправский альпинист, начнет штурмовать горный склон, норовя укунить обладательницу крутых бедер за эти самые бедра.

Вы можете себе представить введение в Tomb Raider элементов RPG? А разработчики могут, и даже обещают сделать это в самом скором

времени, то бишь в четвертой части. Так, например, экипировка, оружие и прочие предметы повседневного обихода гробкопательницы теперь можно будет комбинировать, сортировать и использовать по назначению. Скажем, навесил на дробовик пустую бутылку из-под лимонада – получил дробовик... с пустой бутылкой из-под лимонада. Или ввинтил факел в дуло пистолета – получился эдакий прототип оружия с лазерным прицелом. И так далее в том же духе. Нашел ключевой предмет – получил доступ к секретному району. Зажег в нужном месте факел – прочитал на стене решение какой-нибудь каверзной головоломки. Кстати, о головоломках и самой игре: основной претензией поклонников первых трех частей была как раз чрезмерная несбалансированность игры и сложность от-

дельных уровней. Приходилось слишком часто бегать туда-сюда, пытаясь найти «ту самую кнопку». Разработчики решили данную проблему весьма оригинальным способом: если в процессе прохождения игры вам не удастся решить головоломку с первого раза, а вторая попытка, равно как и третья, также не увенчается успехом, то, заглянув в дневник Лары, вы обнаружите там решение данной головоломки. А что? Все правильно: коли Крофт является компьютерным персонажем, значит, она должна заранее знать ответы на все его загадки. Как бы то ни было, с помощью данного нововведения должны разрешиться все проблемы, связанные с непроходимостью определенных уровней.



Девушка и пушки, красота и насилие – та самая составляющая, которая всегда будоражила всех поклонников данной серии. Арсенал вооружения будет сказочно богат, если не сказать больше. Причем, по словам создателей, будет изменен сам ал-

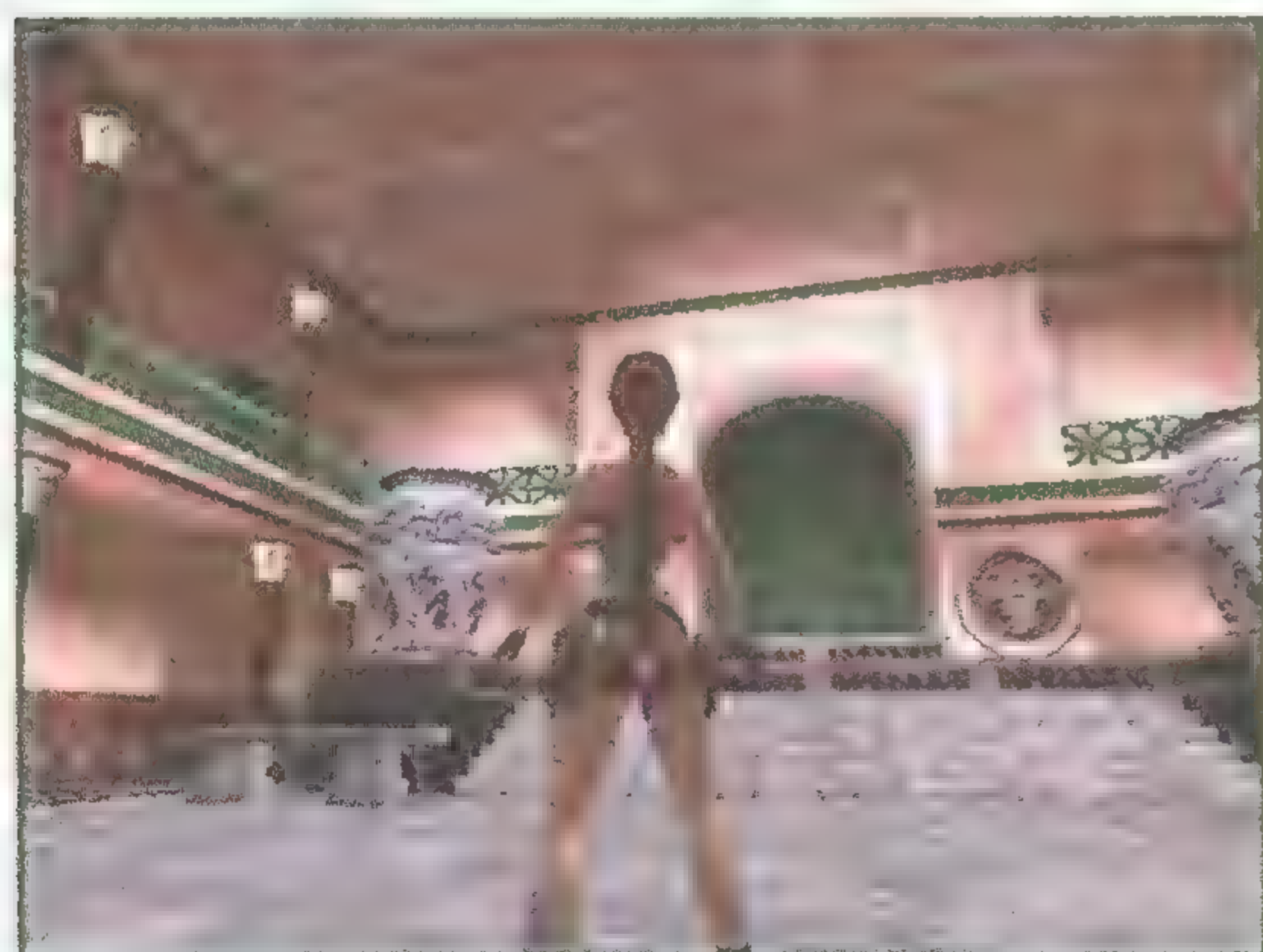






горитм ведения боя. Все части Tomb Raider отличались своей «автоматической системой наведения». То есть, вбегав в незнакомое помещение и заведя в непосредственной близости противника, умная Ларочка тут же вы наставляла ему в лоб свои пушки. Игроку только оставалось радоваться сообразительности красоти и побыстрее нажимать на кнопку «Огонь». Но это только в том случае, если в комнате один противник. А если их два? Тогда всеми любимая героиня уподоблялась знаменитому Буриданову ослу и в растерянности водила пистолетами из стороны в сторону, пытаясь решить извечный вопрос: «Какая же кучка (противник) больше (опаснее)?» Теперь же вам предстоит самому выбирать очередного «мальчика для битья», переключаясь с одной цели на другую и атакуя того противника, который, по вашему разумению, опаснее. Данное нововведение открывает множество интересных возможностей для создания динамичного игрового процесса. Например, раньше, войдя в

комнату, вы могли, не видя противника, узнать, где он прячется, автоматически наведясь на цель. Теперь же, пока нос к носу не встретитесь с очередным тигром, так и не узнаете, кто же это вас укусил со спины.



Графическое составляющая игры также претерпела множество видоизменений. Наконец-то создателям пришла в голову идея разделить команды, работающие над компьютерным портом и над версией для PlayStation, а то все предыдущие части игры смотрелись на PC точно так же, как и на устаревшем аппаратном обеспечении PSX. Теперь Tomb Raider будет использовать все достижения последних графических чипсетов, «Ларочка станет красивее, груди станут изящнее, исчезнет угловатость движений и выпирание полигонов... и...

и... и вот!» Появится полноправное динамическое освещение, причем не в виде отдельно взятых источников света, а вполне нормальное: факелы, освещающие темные коридоры, точечные фонарики, керосиновые лампы. После таких обещаний ушки сами собой сворачиваются в две тоненьких трубочки и на стол шлепаются два больших пласта отборной лапши.

Но пока рано делать какие-либо выводы. Можно лишь сказать, что четвертая часть будет, и будет очень скоро. И что играть в нее, по старой памяти, также будут многие приверженцы большегрудой гробкопательницы. Опять же — девушка, опять же — красивая, почему бы и не сыграть?

## WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

Разработчик  
Издатель  
Выход  
Жанр

SouthPeak Interactive  
SouthPeak Interactive  
зима 1999 г.  
adventure/action

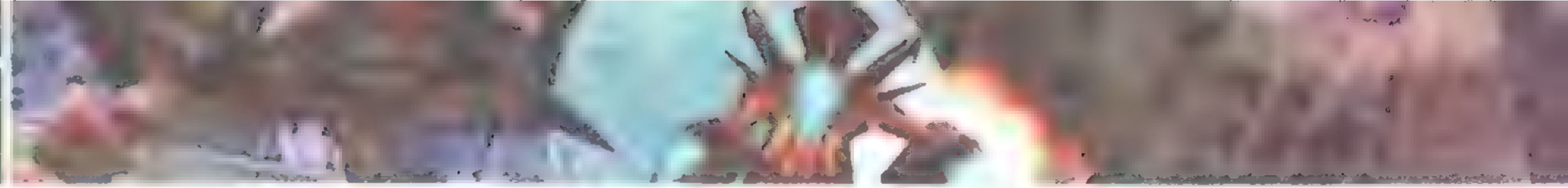
Жители США очень гордятся своими президентами, но еще более — тем, что этих президентов постоянно убивают. Гибель Дж. Ф. Кеннеди в Далласе давно стала для американцев предметом национальной гордости. Убийство Линкольна немного стерлось в памяти забывчивой нации, но и оно тоже может принести гордому янки немало приятных минут.

Смерть президента, по неясным причинам, не может вызвать у американца ничего, кроме смеха. Поэтому одним из главных элементов игры заявлен «непочтительный юмор», присущий самому фильму. То, что жители США признают веселье на похоронах президента «непочтительным», характеризует их как передовую и высокоморальную нацию; а вот что это за фильм? Естественно, одноименный, события в котором перекликаются с событиями в

игре. Можно тут вспомнить еще и длинную-длинную песню в стиле рэп, которую распевает Уилл Смит, один из «людей в черном», тоже с аналогичным названием.

После трагического покушения на Авраама Линкольна в Америке была открыта охота на президентов. Театр Форда прославился как место преступления. Кто может осудить президента Гранта, который наотрез отказывается посещать печально известный театр? Тем более, что постоянно в его адрес идут подметные письма и угрозы. Да и подпись в письмах очень красноречиво заявляла о намерениях автора — «The True Executioner of Abraham Lincoln», то есть «Тот, кто на самом деле убил Линкольна». Тут уж комментарии излишни.





Как вы уже поняли, бедняга, на которого в свое время взвалили ответственность за смерть Линкольна, так же невиновен, как и Ли Харви Освальд. Американцам вообще свойственная глубокая уверенность, что их президентов убивают не те, кого в этом обвинили. Люди, которые смотрят «Секретные материалы», давно поняли, что все политические убийства в США совершил Курильщик, но создатели игры, очевидно, еще не смотрели данного эпизода.

Но вот так уж складываются обстоятельства, что скоро в театре Форда премьеры. Похоже, кто-то хочет повторить историю. Искрометное представление приурочено к памятной дате – пять лет прошло с тех пор, как Линкольн был убит. Именно здесь – предполагаемое место покушения на Гранта. Важно до определенного часа найти тех, кто плетет интригу. То ли это, как предполагают, некая террористическая организация, скрывающаяся под многозначительным названием «The Bull» – «Бык», то ли отдельный маньяк – неизвестно.

Полиция, как и следовало ожидать, бессильна что-либо предпринять. Вот тут-то на сцену, загадочно и приятно улыбаясь, выплывают агенты секретной службы. Только они могут разгадать значение таинственных посланий и выйти на того, кто угрожает безопасности и миру в стране. Агенты очень засекречены. Их двое (как известно, агенты и полицейские всегда ходят парами), отсюда и их прозвище – напарники. На этот раз они – полная противоположность друг другу: James West и Artemus Gordon, персонажи, заимствованные из самого фильма.

Первый – служба быстрого реагирования: быстрый пистолет, чуткое ухо, соколиный глаз. Нет у него соперника в перестрелках, погонях, выслеживании. А вот по части размышлений он не так хорош. Но для того ему дают напарника со звучным именем Artemus Gordon. Пусть он не так силен в стрельбе и контактах на близком расстоянии, зато не имеет конкурентов, когда речь идет о том, чтобы проанализировать ситуацию, разработать план, обдумать тактику и применить хитроумную стратегию. Вместе они составляют пример идеального федерального работника. К сожалению, в жизни таких просто не бывает.

Управлять событиями по мере сил мы станем одной-единственной мышкой, а перенести мир фильма в компьютерную игру поможет технология Video Reality – одна из самых странных, неоднозначных и наиболее передовых технологий в области создания компьютерных игр. Это делает проект «Wild Wild West» не просто потенциально интересной игрой, но и важной вехой в развитии индустрии вне зависимости от того, окажется эксперимент успешным или потерпит неудачу.

Сама компания-разработчик South-Peak Interactive имеет необычную историю. Она была создана специально под техно-

логию Video Reality при SAS Institute – одном из крупнейших научно-исследовательских центров в США. В процессе разработок, сугубо научных и к развлечениям никакого отношения не имеющих, была найдена технология, позволяющая создать виртуальную среду. Эта среда обладала двумя характеристиками: во-первых, сама по себе была чрезвычайно реалистичной, как фотография; во-вторых, внутри нее можно было легко перемещаться.

Очевидным приложением технологии стали компьютерные игры. «Wild Wild West» не является первой из тех, что использует Video Reality. До него были «Temujin: The Capricorn Collection», «Dark Side of the Moon» и «20.000 Leagues: The Adventure Continues». Как вы помните, сами по себе эти игры не были особенно удачными, однако они продемонстрировали потенциальные возможности технологии, способной по-настоящему поместить вас внутрь идущего кинофильма. С каждым разом Video Reality оттачивается, становясь все лучше и лучше.

Десятки миссий, прохождение которых продвигает нас к разгадке основной тайны. Кто же потенциальный убийца? До самого конца не будет даже известно, мужчина это или женщина. Чтобы обнаружить сердцевину заговора, предстоит познакомиться с немалым количеством людей, которые так или иначе были связаны с убийством Линкольна, а теперь имеют доступ к службе нового президента, театральной сфере, обслуживающему персоналу. Простые свидетели, зрители и прочие.



Три мира сойдутся вместе, сфокусировавшись в призме нашего расследования. Дикий запад, прерии Клинта Иствуда и Уайерта Эрпа сталкиваются здесь с грязными кругами большой политики.

Во-первых, это правители Америки – тайные и явные. Начиная с самого президента Гранта и его ближайшего окружения, список влиятельных лиц включает дальше как людей бизнеса, так и представителей уважаемого криминала. Экономике страны трясет, кому из «тугих кошельков» выгодна смерть президента? Вы насчитаете их много, но вот пальцем тыкать в них нельзя. Вы всего лишь тайный агент, мелкая сошка в скрежещущем государственном аппарате, и не дай Бог вам задеть того, кто имеет слишком влиятельных друзей... Вести расследование надо осторож-

нее, чем слону двигаться в посудной лавке, а время идет, и неизвестный убийца не станет ждать, пока вы играете в салонную политику.

А вот второй мир менее презентабельный, но более честный. Здесь бандиты не напяливают дорогих костюмов и не строят из себя честных людей. Пышногрудые девицы, которые сидят в каждом салуне с такой же неизбежностью, как и гангстеры. Возможно, сюда и спускаются нити тайного заговора.

Ну и, конечно, не стоит забывать о самом театре. Убийство произошло именно здесь, и у преступника не могло не быть сообщника среди сотрудников, членов труппы или продюсеров. Здесь тоже свой мир, полный противоречий и ненависти: есть удачливые, популярные актеры и те, кому судьба не улыбнулась вовремя. Одни из них желают зла другим, и кто-то наверняка жаждет смерти президента.

Но вычислить имя убийцы – это всего лишь полдела. Каким образом он намеревается совершить покушение? Наступает миг, и вы принимаете на себя роль телохранителя-аналитика: каким образом проще всего убить президента? Какая лазейка осталась в системе ведомственной охраны?

Воспользуется ли преступник снова огнестрельным оружием, как в случае с Линкольном, или же заложит бомбу, пырнет Гранта кинжалом, использует яд? Правильный ответ на этот вопрос станет решающим как для президента, так и для вас самих.

На помощь отважным агентам придут самые совершенные средства транспорта, доступные в конце прошлого века, разумеется. Такие, например, как трактор – что еще сможет вынести агента из бушующего пламени? (Надежды на второго агента, естественно, нет.) Или водный мотоцикл. Поскольку бензин в те времена еще не получил широкого распространения, байк будет работать на пару-с. Не забудьте прихватить в дорогу дровишек.

Америка – родина не только демократии, но и феминизма. Придется нам иметь дело и с представительницами противоположного пола, и это окажется на порядок труднее, чем управиться с норовистым трактором. Вытрясти все необходимые сведения из матери современных Гракхов, а после отделаться от нее самой – задача не для слабонервных.

Агенты действуют сообща, хотя вы сперва играете за одного, а если наскучит – за другого. Главное все же не это. Пока один не уничтожит положенное количество врагов, второму не удастся блеснуть своими дедуктивными способностями. Нельзя близко подойти к тайне, пока напарник зубами и кинжалом не прочистит дорогу. Выбирая одного или другого героя, вы сможете идти тем путем, какой вам более близок: размышлением или действием.



# ПОЯВИЛОСЬ ЖЕЛАНИЕ? ЗАПЛАТИ – И ИГРАЙ СПОКОЙНО!

**399  
РУБЛЕЙ**



С полной документацией  
на русском языке

## ПОКУПАЙТЕ ИГРУ TIBERIAN SUN В МАГАЗИНАХ:

### Белый Ветер: 928-7392, 928-7394

Никольская, 10/2, м. "Лубянка" • ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2, м. "Охотный ряд" • ГУМ, 1 этаж, 3 линия, Красная пл., 3, м. "Пл. революции" • Маршала Бирюзова, 12, м. "Октябрьское поле"

### Виртуальный Клуб: 935-8844

Олимпийский пр-т, 16, м. "Проспект Мира"

### Дом Технической Книги: 137-6888

Ленинский пр-т, 40, м. "Ленинский пр-т"

### Игромания: 379-6827

Новоарбатский • Москвичка, ул. Новый Арбат

### Компьюлинк: 737-8855

Дом Книги, 1 этаж, Новый Арбат, 8, м. "Арбатская" • Кутузовский пр-т, 33А, м. "Кутузовская" • Удальцова, 85, к. 2, м. "Проспект Вернадского" • Ленинградское ш., 17, м. "Войковская" • Садово-Триумфальная, 12, м. "Маяковская" • Новая площадь, 10, м. "Лубянка" • Офис-Клуб, Профсоюзная, 63, м. "Калужская"

### М.Видео: 921-0353

Маросейка, 6/8, м. "Китай-Город" • Чонгарский б-р, 3, м. "Варшавская" • Никольская, 8/1, м. "Площадь Революции" • Автозаводская, 11, м. "Автозаводская" • Столешников пер., 13/15, м. "Кузнецкий мост" • Измайловский Вал, 3, м. "Семеновская" • Б. Черкизовская, 1, м. "Преображенская площадь" • Новослободская, 12, м. "Новослободская"

### Мультимедиа Депо: 937-0455

Рамстор 1, Ярцевская, 19, м. "Молодежная" • Рамстор 2, Шереметьевская, 60А, м. "Рижская" • Осенний б-р, 7, к. 2, м. "Крылатское"

### Партия:

230-0039, Галерея ДОМИНО, Калужская пл., 1, м. "Октябрьская" • 742-5000, Виртуальный Мир, Волгоградский пр-т, 1, м. "Пролетарская" • 742-4000, Электронный Мир, Ленинский пр-т, 10/1, м. "Университет" • 913-5090, Машина Времени, Пресненский вал, 7, м. "Улица 1905 года" • 917-0211, Мир Электроники, Земляной Вал, 32/34, м. "Курская" • 928-3939, Электроника, Солянка, 1, м. "Китай-Город" • 913-5750, Электроника, Брянская, 12, м. "Киевская" • 913-8787, Электроника, Пр-т Мира, 118А, м. "Алексеевская" • 213-2101, Электроника, Верхняя Масловка, 7, м. "Динамо" • 427-0411, Электроника, Рокотова, 5, м. "Ясенево"

### Формоза:

210-4400, "Формоза-Руставели", Руставели, 1/2, м. "Дмитровская" • 330-1322, "Волшебный мир компьютеров", Профсоюзная, 98 к. 1, м. "Беляево" • 728-4004, "Остров Формоза", Б. Трехсвятительский пер., 2, м. "Китай-город"

### Эр-Стайл: 904-1001

Декабристов, 38/1, м. "Отрадное" • Бол. Якиманка, 21, м. "Полянка" • Таганская пл., 10, м. "Таганская" • Валовая ул., 2-4/44, м. "Павелецкая" • Измайловский б-р, 38, м. "Первомайская" • Ломоносовский пр-т, 18, м. "Университет"

### Юнивер: 434-3069

ВВЦ, пав. "Вычислительная Техника" • Дом Книги, 1 этаж, Новый Арбат, 8, м. "Арбатская"



## ВРЕМЯ СИКВЕЛОВ

Каждый день на востоке встает солнце. Причем встает лишь с одной глобальной целью – чтобы через определенный промежуток времени зайти на западе. Каждый день с первым лучом солнца пробуждается природа с тем, чтобы под вечер вновь забыться до рассвета. Каждый день человек просыпается, пьет кофе и отправляется на работу, либо же не пьет кофе, а смакует виски со льдом, сладострастно потягиваясь под ворохом бархатистых одеял. Каждый день человек живет в обществе, пытается ему что-то доказать, пытается проявить себя и отстоять свои убеждения. Иногда ему это удается, иногда на пути встает стена отчуждения, и личность, подобно слепому котенку, начинается тыкать головой в монолитную кладку, ища лазейку, через которую мог бы пробиться луч понимания. Иногда лазейка есть, порой ее нет, и личность, поставленная на колени, пытается излить миру свою глухую боль. Но зачастую мир сам подобен монотонной стене, и лишь эхо стенаний гулким шумом отдается в сердцах людей. Иногда хватает сил, чтобы подняться и топтать дальше, искать обходные пути, снова наткаться на препятствия, щедро разбросанные судьбой, подниматься и брести, брести... Иногда сил нет, и тогда земля под ногами медленно наклоняется и личность начинает скатываться вниз. И с каждой секундой угол наклона увеличивается, и все труднее становится не то чтобы встать на ноги, но даже замедлить падение, ухватившись за что-либо вечное и непоколебимое: любовь, веру, надежду... Каждый день человек возвращается к родным пенатам и забывается сном. Чтобы на следующий день вновь окунуться в омут жизненных забот и разгребать бесцветную мишуру в поисках смысла. Каждый день человек живет. И слеп тот, кто считает свою жизнь богатой событиями и переживаниями... «Мир – это склеп, сударь». (с)

Жизнь наша исключительно однообразна. И если прожитые дни не похожи друг на друга, то жизненные пути отдельно взятых личностей в массе своей – одно и то же. Все мы рождаемся и все мы умираем. Все мы переживаем пору становления личности, когда любое слово, сказанное поперек, воспринимается как перчатка, брошенная в лицо, когда любая просьба любящих родителей представляется попыткой ограничить личную свободу. Любим и был любим, страдал и причинял другим страдание. Каждый из нас миллионы раз попадал в смешные / опасные / нереальные ситуации, и все, казалось бы, было в диовинку, впервые в жизни. Но в масштабах общества человечество год за годом наступает на одни и те же грабли, спотыкается на одном и том же отрезке пути, вновь и вновь повторяя ошибки предков,

чтобы их потомки могли сделать то же самое. Тот, кто не помнит прошлого, призван повторять его вновь и вновь. Человечество хранит информацию, чтит свою историю, но отдельно взятая личность помнит только свою жизнь.

Все мы хотим ярких переживаний. Все мы хотим лучшей доли. Нам бывает тесно в своем обличье, хочется сбросить обыденную личину и реализовать свои мечтания. Мы ценим те минуты счастья, те яркие моменты, дарованные судьбой, которые хочется пережить снова и снова. Но больше всего мы ценим однообразие нашей жизни. Утопическая личность, жизнь которой состояла бы только из эмоциональных всплесков дикой радости и убийственного горя, не протянула бы в таком темпе и дня. Мы ненавидим обыденность бытия, но без него не смогли бы жить. Мы хотим авантюры, признания, повиновения, власти над миром, бессмертия, но даже не задумываемся, чтобы мы делали со всем этим. Парадокс!

Мы хотим играть в революционные игры. Мы требуем от разработчиков, чтобы они создали идеал. Мы ругаем и поливаем грязью клоны и бездарные сиквелы. Но не задумываемся над тем, что было бы, если бы каждая новая игра была единственной и неповторимой. В самом деле, что было бы, если бы все наши навыки и умения, профессионализм, приобретенный в одной игре, ничего бы не стоили в другой? Если бы каждое новое творение требовало долгого и нудного изучения интерфейса, цели, процесса, возможностей, и человек, садясь за компьютер, даже не представлял бы, что он увидит на экране монитора? Мы не задумываемся об этом. Мы лишь требуем игру – оригинальную и неповторимую. Но нужна ли она нам?

### ПЛОТЬ ОТ ПЛОТИ МОЕЙ, КРОВЬ ОТ КРОВИ...

Знаете, все-таки мы его слишком долго ждали. Слишком пристально следили за любым мало-мальски стоящим обзором, в котором за пеленой хвalebных эпитетов нет-нет да и проскальзывала какая-нибудь фактическая информация о новых юнитах, какая-нибудь красивая картинка, иногда даже музыка. Мы ждали его так, как не ждали рождения пророка в Вифлееме. И этим мы его испортили. Хотя от нас в этом случае мало что зависело.

**Command & Conquer: Tiberian Sun** вышел, господа. Похлопаем. И разойдемся по домам. Как «зачем»? Играть, разумеется. Впрочем, вопрос «Зачем?» здесь все же уместен. Те, кто до сих пор не попробовал игру на вкус, готовьтесь – далее последует страшное заявление. Итак, внимайте: С&С2 фактически ничем не отличается от своего предшественника. То есть абсолютно ничем. Если вы ждали от игры чего-то большего,

чем улучшенная графика, новый набор юнитов и очередная история, забудьте о ней. Впрочем, вначале лучше сыграйте разок. Умная Westwood быстро оценила урок двух предыдущих частей и кучи add-on'ов: всучить то же самое, но под другим соусом, можно не один раз. Что и будет (в этом уверены абсолютно все) с легкостью доказано продажами игры.

Давайте разбирать по порядку, что мы получили. Итак, графика. Да, воксельный движок, да, красивые спецэффекты. Самое смешное, что смотрится это ничуть не лучше StarCraft с его рисованными bitmap'ами. Разве что благодаря взрывам заметна разница в палитре – цветов стало действительно больше. Интересно, что использование вокселей не привело к полной интерактивности местности – взорвать и уничтожить можно только то, что разрешили нам разработчики. Очень обидно. Картинки из игры, кстати, выглядят гораздо лучше. Впрочем, не будем о грустном: движок выполняет свои функции, хотя звезд с неба и не хватает. Плавная анимация, приятное освещение – все на месте. Плюс окружение, плюс замерзающие реки и взрывающиеся мосты, плюс населенные жителями города...

Ладно, играли и в худшее (тот же StrarCraft), и ничего. Главное, чтобы баланс соблюдался да миссии для одного игрока были поразнообразнее. С этим особых вопросов нет: задания в меру интересны, в меру маразматичны, видео красивое, актеры играют неплохо, сюжет наблюдается, стиль поддерживается. С балансом в многопользовательской игре хуже, однако продвижения есть и здесь. Самое главное новшество – вместо строительства новых зданий улучшаем старые (сказывается влияние лучшей RTS прошлого года, скажется).

Вообще говоря, весь Tiberian Sun – это хорошее повторение урока. Westwood, родившая жанр, ставит игрой финальную точку в развитии «плоских» стратегий. Все, здесь больше ничего нового придумать нельзя, каждая следующая игра уже просто не будет восприниматься всерьез. С&С2, как губка, впитал в себе все, что привнесли в RTS его клоны, практически каждая находка получила свое отражение.



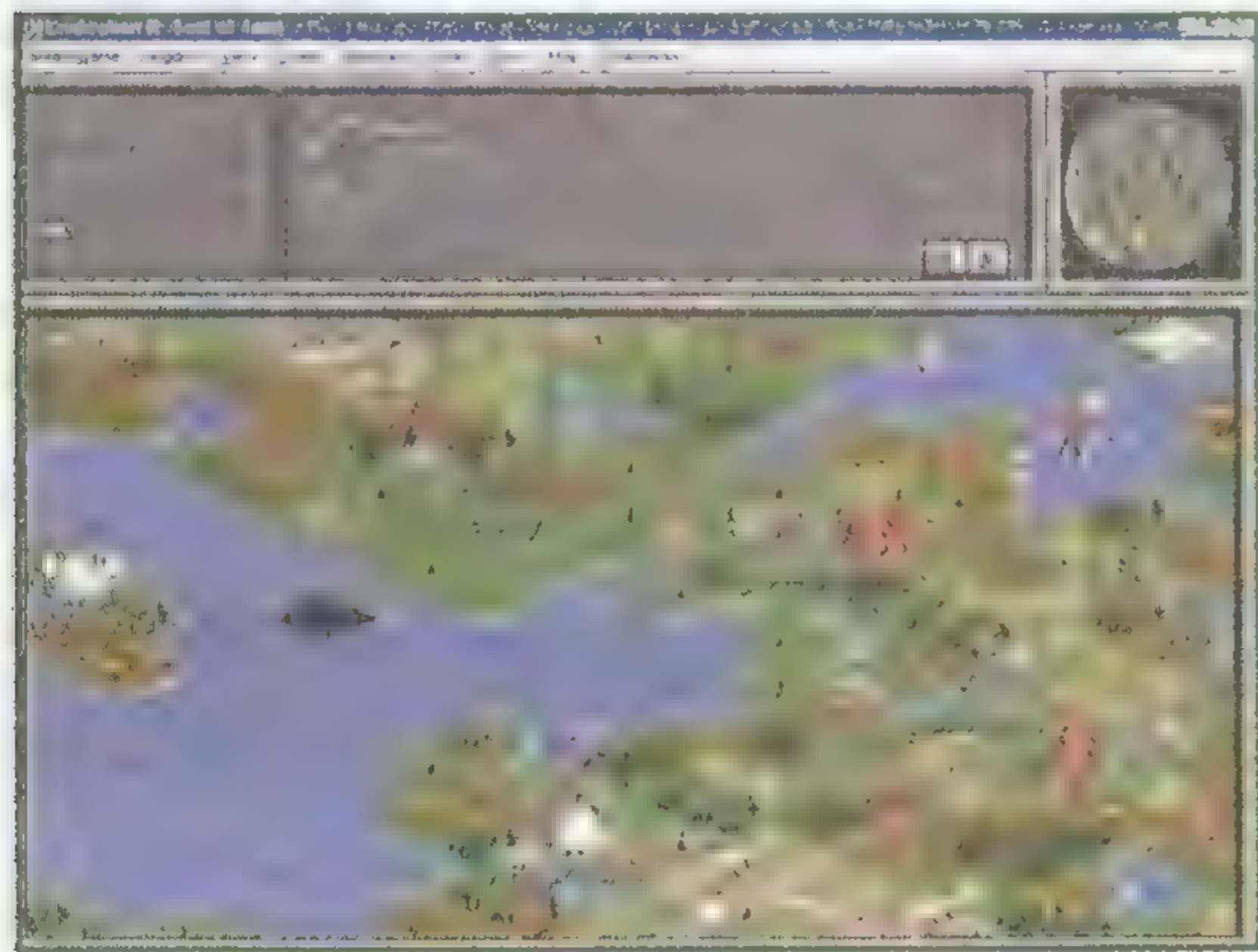


Однако что вы еще хотели от игры, призванной закрыть жанр?

Да, все, кто видел игру, могут расписаться под лозунгом: «Это не то, чего мы ожидали». Конечно, всегда хочется большего. Смешно лишь то, что, каким бы ни был C&C2, ситуация не изменится. Фанаты как играли, так и будут играть. Не фанаты скажут, что в игре нет ничего кардинально нового и она вообще не оправдала их надежд. Так устроена жизнь. Такова судьба всех давно ожидаемых продолжений культовых проектов прошлого.

**Command & Conquer: Tiberian Sun** вышел, господа. Похлопаем еще раз. И наплюем на всех критиков. Пусть лучше придираются к покрашенной стенке: мол, цветовую гамму неправильно подобрали. Заодно и подвинем в сторону всех, кто громкогласно восхваляет Westwood, сравнивая их новое творение с манной небесной. Не за что ругать. Не за что хвалить. Играть надо, и все тут.

Практика издания «золотых» версий игр всегда пользовалась в среде разработчиков повышенным интересом, почетом и уважением. Работы минимум: наклепал несколько новых уровней, добавил поддержку разрешений, вплоть до 1024x768; на крайний случай, если совсем делать нечего, можно еще новую музыку сочинить да пару картинок покрасивее поставить на коробку. Поклонник купит и жутко обрадуется – надо же! Его любимая игра, в которую он уже два года играет, всю ее прошел вдоль и поперек и отодвинул на дальнюю полку. Приятный сюрприз, ничего не скажешь...



Фанатов «Цивилизации» в России (впрочем, как и во всем мире) – тьма. Почему бы в таком случае не выпустить «золотое» издание, дабы встряхнуть еще немножечко денежек из карманов поклонников? Сказано – сделано. **Civilization: Test of Time**. «Цивилизация 2» – вид сбоку. Почему бы и нет? В конце концов, сколько времени прошло с момента выхода Civilization 2? Страшно подумать – целых два года! Еще, чего доброго, фанаты разбредутся, забудут про «великую стратегию всех времен и народов». Значит, будет Test of Time. Говорящее название – действи-

тельно, настоящая проверка игры временем. А именно: сможет ли игра, сделанная около трех лет назад, существовать и продаваться, будучи изданной в наше время с минимальным количеством изменений? Только нечестно это как-то. Эксплуатировать страсть настоящих поклонников, презирая все цензы морали и чести. Чертовски нечестно...



Знаете, а ведь бывает и наоборот. Поверьте, бывает, что сиквел выходит лучше, нежели оригинал. Или, по крайней мере, не хуже. Не верите? А жаль. Потому как придется вас разочаровать: **System Shock 2** – явный пример такой утопии. Да, первая часть была (кто бы спорил!), да, она пользовалась популярностью, да, ее можно считать культовой игрой своего времени. Только вот у второй части поклонников будет больше. Гораздо больше. Оригинальный System Shock – игра не для всех: ее сложно оценить, ее сложно принять. System Shock 2 – нечто более готовое к употреблению. Игра не стала «попсовой», она просто ближе к игроку.

Создать полноценную полукровку, взяв от каждого составляющего жанра лишь достоинства и оставив за бортом недостатки, трудно. Практически невозможно. Но кое-кому это удастся, и удастся на славу. Если объединить RPG и Action, объединить по-человечески, а не методом сложения с последующим делением пополам, то получится игра, очень похожая на System Shock 2.

Повествование в стиле киберпанк. Само собой, далекое будущее, развитое человечество, покорившее ближний космос, виртуальные миры и создавшее космический корабль, способный развивать световую скорость. Главный герой – человек-киборг, волею судеб оказавшийся на данном корабле. Стечение обстоятельств – корабль будущего плюс герой в одном флаконе. Согласитесь, такая ситуация просто обязана была закончиться ЧП. Взбесившийся электронный интеллект.

Пытаться охарактеризовать игровой процесс достаточно просто и вместе с тем практически невозможно. Попробуйте представить себе Action, где у главного героя есть ряд характеристик, которые не просто так болтаются в углу экрана, но и оказывают большое влияние на игровой процесс. Представьте себе сюжет, причем такой сюжет, где не надо бездумно идти вперед и стрелять. Сюжет с большой буквы, привносящий в игру элемент хорошей книги. В конце концов, главный герой – не всегда единый и неповторимый, он способен совершенствоваться, расти, так сказать.

От RPG унаследованы четыре класса характеристик. Первая группа достаточно стандартна – навыки владения оружием. А вот вторая характеризует класс вживленной в главного героя кибернетики (не забывайте, вы ведь киборг). Третья группа – показатели умения ремонтировать оружие и использовать различные механизмы. Ведь оружие от частого использования ломается. Плюс четвертая группа – навыки по части использования психических способностей (читай – магия). И показатели – не пустые числа. Скажем, навык хакинга действительно позволяет взломать электронный замок и избежать лишних трудностей. Здесь все к месту и все не просто так.

От Action взят сам игровой процесс. Причем изрядно улучшенный и переработанный. Вы все так же носитесь по коридорам в поисках незнамо чего либо выполняете квесты, необходимые для развития сюжета. Но действие не превращается в бездумную бойню, да и самой бойни как таковой нет. Весь корабль настроен против вас, все системы охраны пытаются выследить главного героя. И если его выслеживают, то начинается настоящий ад. Количество монстров, по-видимому, не ограничено. Они лезут до тех пор, пока не прекращается сигнал тревоги.

Это уже не Action. И любой фанат ролевых игр докажет вам, что System Shock – это и не RPG. Полукровка, коих так много развелось в последнее время. Чуть ли не единственная полукровка, которая имеет право называться «Action/RPG». Где есть настоящий Action. И настоящая RPG. И это просто здорово!

Так лучше ли System Shock 2 оригинала? Вряд ли. Но и не хуже, безусловно. Это просто разные игры, и они полностью достойны друг друга.

Порой создается впечатление, что самим разработчикам надоедает делать похожие игры и они всячески стараются изменить очередной сиквел. Или же стоит назвать это явление поиском идеала? Как бы то ни было, **Discworld: Noir** разительно отличается от первых двух игр во вселенной Discworld. Название обязывает: Noir – «чернуха», черный детектив. На практике





Warhammer: Shadow of the Horned Rat был неплохой игрой, но мы ведь обсуждаем переделки настольной версии, не так ли?

А по настольному Warhammer'у было сделано... теперь уже две игры. Две плохих игры. Я с трудом представляю, кому, кроме задвинутого стратега-воргеймера, понравится двигать большие, красивые, но страшно тормозящие юниты. А ведь именно этим вам и придется заниматься в Rites of War. Причем явственно видно, что при создании игры перед разработчиками встал неразрешимый вопрос: как впихнуть в компьютерный вариант всю громоздкую статистику настольной версии и при этом не заставлять игрока учить всю предысторию вселенной лишь для того, чтобы сделать один-единственный ход? В результате пришлось жертвовать статистикой ради играбельности. А потом все это дело балансировать. А потом еще доказывать всем и каждому, что играть в Rites of War чрезвычайно интересно. Как знать: упорному стратегу, получающему наслаждение от самого процесса движения юнитов, — возможно. Всем остальным я бы не рекомендовал. Фанатам настольного Warhammer'a — тем более.

имеем стандартный квест со стандартным для жанра Noir героем — детективом-неудачником в длинном плаще и широкополой шляпе. Классический такой квест, следующий всем канонам жанра, без всяких послаблений. По графике чем-то напоминает Grim Fandango. По играбельности — слегка недотягивает.

Сильно портит игру сюжетная линия. Она прямолинейна, как две рельсы на железнодорожном перегоне. Для квеста это немножко неожиданно и даже как-то оскорбительно. Вдвойне обидно, потому как по остальным параметрам игра удалась на славу. Атмосфера передана на пять с плюсом: более жуткого места, нежели пасмурные, дождливые улицы Discworld'a, найти трудно. Опять же музыка отличная. Опять же по произведениям Pratchett'a... Трудно вынести вердикт, ой как трудно. Пожалуй, остановимся на обтекаемой формулировке: хорошая игра, но могла бы быть лучше. Гораздо лучше.

Достаточно интересен класс игр, основанных на какой-либо раскрученной вселенной. Когда рождается хорошая идея, ее рано или поздно начинают эксплуатировать, зарабатывая на ней деньги, где только можно. Компьютерные игры, основанные на фильмах, книгах или чем-либо другом, к сожалению, звезд с неба не хватало (исключение — Dune 2). В лучшем случае — добротная переработка популярной идеи, в худшем — то же самое, но без эпитета «добротная».

**Warhammer 40K: Rites of War**, к сожалению, не исключение. Эта игра, продолжатель линейки компьютерных Warhammer'ов, базируется, как и все ее предшественницы, на настольной игре Warhammer. Если вкратце и очень условно, то это большое поле, по которому двигают фигурки солдатиков и монстров. Цель стара, как мир: уничтожить противника, а самому остаться в живых. И если настольная игра пользуется огромной популярностью, то все ее компьютерные «экранизации» пока оставляют желать лучшего. Согласен, первый

вопрос: как впихнуть в компьютерный вариант всю громоздкую статистику настольной версии и при этом не заставлять игрока учить всю предысторию вселенной лишь для того, чтобы сделать один-единственный ход? В результате пришлось жертвовать статистикой ради играбельности. А потом все это дело балансировать. А потом еще доказывать всем и каждому, что играть в Rites of War чрезвычайно интересно. Как знать: упорному стратегу, получающему наслаждение от самого процесса движения юнитов, — возможно. Всем остальным я бы не рекомендовал. Фанатам настольного Warhammer'a — тем более.

## ВОПРОС С «ЦАРЕМ ГОРЫ»

Бытует мнение, что жизнь наша есть бесконечное движение. Как только сущность полностью замирает, она перестает жить в нашем мире. То же самое правило можно перенести и на индустрию компьютерных игр (и не только игр). Пока есть борьба, пока есть хотя бы видимость борьбы, прогресс идет полным ходом. Как только борьба и подвижки сделать что-нибудь новое прекратятся, начнется регресс. Пока есть кумир, пока есть идеал, пока есть «царь горы», которого надо бы скинуть с насиженного места, разработчики будут делать игры, будут стре-

миться к идеалу, будут карабкаться на вершину горы, оспаривая первенство в борьбе.

Скажем, есть у нас героиня. Не ахти какая, но все же девушка. Да, именно Лара Крофт. Причем никто уже не вспоминает, как она оказалась на пике геймерских симпатий (то ли первая женщина в компьютерных играх, то ли первый сексапильный персонаж — сейчас это уже не имеет значения), но все ее знают в лицо, многие помнят размер бюста, талии, бедер, а избранные личности знают всех топ-моделей, которые когда-либо боролись за право позировать в роли Лары Крофт. Одним словом — героиня.

Тем больше шансов завоевать мировое признание, попытавшись оспорить ее звание. Что и пытается сделать **Drakan**, очередной 3D-Action, вид сзади и сверху, а попросту говоря — клон Tomb Raider. Клон-то он клон, только вот с претензиями на оригинальность. Потому как героиня не одна, а с драконом. Посему мы уже не бегаем, а летаем, демонстрируя врагам, друзьям и, в первую очередь, самому игроку всю прелесть женской фигуры. Игра на инстинктах — великая вещь.

А в остальном — стандартный фэнтезийный 3D-Action, разве что в воздухе. Монстры, огненные шары, банальный сюжет и явная нехватка какой-либо цели, за исключением спасения мира в целом и спасения брата в частности. Попытка вставить элементы RPG в виде общения с раз-



личными персонажами, которые время от времени подбрасывают какой-нибудь интересный квест. А потом еще и одарят новым оружием или расскажут, кто здесь плохой, а кто не очень. Графика как графика, музыка как музыка, идея оригинальная (свободный полет — ощущение незабываемое) — в общем, играть будут. Но Лариса Ивановна может не беспокоиться — претендентку на ее место в лице Drakan'a можно считать несостоявшейся.

Но не только компьютерные персонажи имеют право на первое место. Битва за симпатии геймеров ведется и между отдельными мэтрами жанра. Так, например, возьмем RPG, а точнее, ее поджанр — Rogue. Самым популярным представите-



лем жанра уже три года считается Diablo. Все разработчики, затеявая что-нибудь новое в жанре Rogue, клянутся и божатся задвинуть творение Blizzard куда подальше. Но стоит только появиться такому Diablo-killer, как игроки уже начинают воротить носы, со вздохом признавая: «А ведь старичок Diablo не в пример лучше».

Вот и **Darkstone** вроде бы позиционировался как очередной Diablo-killer. И все к нему относились несколько скептически. Но вот он вышел и, надо сказать, произвел весьма хорошее впечатление. Во всяком случае, никто не предполагал, что 3D-графику можно так хорошо сделать. Трехмерные персонажи смотрятся на пять баллов по всем показателям, спецэффекты также не отстают. А сам игровой процесс ничем не уступает великому творению Blizzard. Более того, это уже даже и не клон, потому как содержит ряд интересных нововведений. Чего стоит, например, возможность управлять двумя персонажами сразу. Само собой, в отдельно взятый момент времени вы управляете только одним героем, а второго берет на себя компьютер, но здесь ему надо отдать должное – ваш напарник исключительно умен и позволяет с легкостью реализовать тактическое преимущество двух героев над одним.

Система показателей персонажей по сравнению с Diablo, равно как и другие атрибуты жанра RPG, в **Darkstone** реализованы на порядок лучше. Квесты интереснее, монстрятник побогаче. А так – старый добрый Diablo, почти один в один. Тот же город с тем же комплексом услуг (купить, продать, лечить, обмыть). Та же книга заклинаний. Прямо-таки близнецы братья в хорошем смысле этого слова. Но не получился killer. А знаете, что его убило? Отсутствие **Multipleyг'a**. Точка.

Ну и напоследок совсем немножко о всеми любимом 3D-Action. Собственно, кандидат на приз зрительских симпатий всего один – **ShadowMan**. Остальные участники в силу плохой внешности не были даже допущены на наш импровизированный конкурс, да и немного их было. Итак, извечная, почти что библейская тема борьбы добра и зла. Плюс немножко мистики. Это когда души мертвых приходят в наш мир, чтобы сражаться за место под солнцем. Плюс главный герой – то ли хороший, то ли плохой (кто их поймет, этих главных героев, они все такие). Плюс оружие, стилизованное под уничтожение мертвых, а потому уже само по себе несколько необычное. Ну и уж из совсем экзотического – возможность действовать двумя руками одновременно. Представьте себе: в одной руке пистолет-автомат, в другой гаечный ключ. Пистолетом отпугиваем противников, ключом орудуем у дверей. Оценили? It's good to be evil, не так ли?

А в общем и целом **ShadowMan** оказался не самой последней игрой. До Quake 3 ей, конечно, как киоску за углом до Останкинской телебашни, но все же свежая идея чувствуется. Мрачный сюжет и неплохая графика, игровой процесс достаточно неординарный, в чем-то даже завораживающий – что еще нужно для счастья? Побольше бы таких игр. Именно не хитов (с ними хлопот много, да и разработчики их слишком долго нянчат), а таких вот крепких середнячков.



## С МИРУ ПО НИТКЕ

Рассматриваемые ниже игры не вызвали в авторе данного материала никаких эмоций, поэтому, дабы не быть отправленными на свалку истории, прижились в данном разделе. Не стоит отрицать существование всевозможных игр-недоделок, например, таких, как **Lego Racers**. Кстати, весьма неплохая гоночка на игрушечных автомобилях, где и машинки, и сами водители собираются из конструктора фирмы Lego. Забавно, мило, но не более. Гордо вешаем ярлык «для детей от 4 и старше» и продолжаем наше обсуждение.

Совсем другая ситуация с очередным творением Interplay – **Star Fleet Command**. Попробуйте представить себе симулятор управления космическим крейсером. Представили? Ну и на что это похоже? **Wing Commander**? Э, батенька, вы не правы. Я же вам сказал – симулятор. Это когда не вы самолично управляете кораблем, используя довольно условный штурвал. Это все сказочки. Нет, капитан крейсера лишь отдает команды, например, «поворот на 90 градусов!» или «правый борт – огонь!», и так далее. Так что не дадут вам полетать на космическом крейсере, даже и не надейтесь. Зато простор для тактической мысли огромный. Да, игру, скорее, следует отнести к тактической стратегии с элементами симулятора. Причем игра явно на любителя. И если решитесь в нее играть, заставьте себя посидеть за **Star Fleet Command** хотя бы два часа. Возможно, что вас потом от нее за уши не оттянешь.

Скажите, вы любите детективы? Я, например, нет. Они чрезвычайно предсказуемые. В особенности – в компьютерных иг-

рах. Явное доказательство моих слов – новое творение ребят из Spectrum Pacific. Вам, в лучших традициях таких игр, как **Clue** и **Clue 2**, предлагается распутать простенький детективный клубок.

Скажем, кто-то убил старого богатого дяденьку. Есть десять подозреваемых. Задавая им различные вопросы и используя серое вещество, необходимо вычислить убийцу. Интересно? Ни капельки. Потому как уже через две пройденные игры узнаешь алгоритм, по которому компьютер составляет загадки, и знаешь ответ на них с самого начала. А жаль... Идея неплохая.

И напоследок довольно специфическая игрушка из достаточно мелкой и редкой категории «симуляторов свободного полета». Называется простенько и со вкусом – **Fly!** В общем, летай – не хочу. Ближайший аналог – **Microsoft Flight Simulator**. Она же и основной конкурент. Возможности у игрушки достаточно интересные – вам предоставляется шанс воочию увидеть из кабины самолета самые популярные аэропорты мира. И не только увидеть, но и попытаться совершить там посадку. Чего вам и желаю. Потому как интересность данной игры – понятие несколько... аморфное.

А к маленьким радиоуправляемым машинкам как относитесь? Ах, они не управляемые, а живые и просто взбунтовались и решили убежать от владельцев? Тогда вам сюда, пожалуйста: пациентов с диагнозом «**Re-Volt**» мы содержим в отдельной палате. Здесь вам будет предоставлен особый уход и четырехразовое питание. Нет, не волнуйтесь, давать играть будем – мы же все понимаем, что от наркотиков очень сложно отвязаться. Правда, потихонечку будем снижать дозу: начнем с пары-тройки чемпионатов, и так далее, вплоть до одной гонки в день. А потом – внимание: сядьте и вздохните поглубже – мы вообще откажемся от этой игры! Что вы делаете? Уберите ваши руки, отпустите мое горло! Сестра, успокоительное, срочно!!!

И здесь, как говорится, ни прибавить, ни убавить. **Re-Volt** – отличная игрушка для детей всех возрастов и полов. Типичные **MicroMachines**, только чуть более серьезные и с качественно новой графикой. Опять же ничего нового, но так хочется еще немного поиграть!

Пора завязывать со всем этим словоблудием. Имидж – ничто, время – все. Время всегда успеет расставить все точки над *i*, объяснить, кто прав и кто виноват, дать ответ на вопрос, пользуются клоны клонированных клонов популярностью или нет. А пока лишь один факт: по данным о продажах, **C&C: Tiberian Sun** перешагнет отметку в 2,2 миллиона экземпляров и станет чуть ли не самой продаваемой игрой.

А? Э? Так-то, дружок...  
В этом-то все и дело...

Два человека



Вентиляционная война.  
Эмулятор ощущений  
тарзанки в канализации

Разработчик: Outrage Entertainment  
Издатель: Interplay  
Выход: июль 1999 г.  
Жанр: 3D-action  
Требования: P-233, 64 Mb, 3Dfx

Графика: ★★★★★★★★★★  
Звук: ★★★★★★★★★★  
Играбельность: ★★★★★★★★★★



АСТ

# DESCENT 3

И вот он появился. Его ждали, на него надеялись, многие, не побоюсь этого слова, на него молились. Descent 3 – одна из самых лучших игр уходящего тысячелетия.

Казалось бы, все просто: летаешь на корабле по вентиляции и отстреливаешь разнообразных врагов технической направленности, то есть роботов. Все это делается с целью выполнить очередную миссию – что-нибудь расстрелять или кого-нибудь спасти.

Но неизвестно почему столь тривиальная, на первый взгляд, концепция стала невероятно популярной среди игроков. Есть во всем этом нечто такое, что заставляет сотни тысяч людей по всему миру тратить свое время и нервные клетки на маневрирование в трубах. Тратить свое время на Игру.

Третью часть Descent ждали уже очень давно. Постепенно процесс создания игры обрел совершенно невероятными слухами. Помните, как все смеялись, когда впервые на некоторых сайтах, посвященных играм, появилась информация о том, что третьих частей игры будет две? Так действительно стало две. Первая вышла уже довольно давно: Descent: Freespace – The Great War. Вышла и стала хитом, едва не отодвинув на второй план классический сериал о Командире Крыла (Wing Commander, если кто не понял). Descent: Freespace – The Great War оказался космическим симулятором.

А вот теперь появился собственно Descent 3. При всем желании нельзя считать Descent: Freespace – The Great War хранителем традиций. А Descent 3 – нужно. Что собой представляет игра, я думаю, все или знают или догадались, поэтому подробно рассказывать про «коридоры, коридоры и еще некоторое количество коридоров» я, с вашего позволения, не буду. А вот все остальное...

А что остальное, спросите вы? Что может заслуживать подробного описания в игре со столь ординарной концепцией?

Начнем с врагов. Еще в первом Descent'е в качестве врагов выступали сумасшедшие роботы. Ничего не изменилось, с роботами придется воевать и теперь. Сюжет играет роль «отмазки» – сами понимаете, внятно объяснить, зачем три игры подряд крушить немного нездоровых



роботов, достаточно сложно. Но справедливости ради надо отметить, что сюжет в играх класса Descent'a никогда не играл, да и не будет играть хоть сколько-нибудь серьезной роли.

Враги стали очень сильны. Разработчики пошли по опасному, но очень правильному пути: они не стали создавать затруднения игроку, увеличивая число роботов на квадратную единицу площади, они поступили более элегантно и правильно. Они сделали роботов умнее.

Теперь оппоненты не понаслышке знакомы с такими вещами, как стратегия и тактика. Роботы умеют отступать, в нужный момент не постесняются позвать на помощь или напасть со спины. Более того: у каждого типа роботов есть индивидуальные отличия и привычки, которые четко проявляются в бою.

Но не все электронные летающие приспособления в игре желают вам зла. Есть такая вещь, как Guide Bot. Впервые появившись во второй части игры, этот механизм завоевал популярность по одной простой причине: не делая игру проще, он делал ее несравненно приятнее.

Guide Bot – это робот-проводник, приспособление для легкого и приятного перемещения по уровням. Дайте соответствующую команду, и Guide Bot отведет вас к ближайшему складу боеприпасов или просто вы-







ведет из подземелья. В критическую минуту он не побрезгует вступить в бой и с несколько истеричным пищанием набросится на врагов.

Единственный недостаток сего полезного механизма – это, на мой взгляд, его излишняя самостоятельность. Сказать что-то вроде «Ой, погодите минутку, мне надо отойти по своим делам...» и смотаться в критический момент, бросив вас на произвол судьбы, для него ничего не стоит. Во время неспешного полета по уровню это еще не так страшно, а вот если вы в процессе «унесения ног и крыльев»?

Оружие обсудим ниже; это слишком серьезный вопрос, чтобы его втискивать в рамки обзора. Лучше послушайте сказку.

Жила была группа разработчиков, которая делала игры. И собрались они однажды, и решили сделать красивую игру – Descent 3. И сделали ее!

В сказке – ложь, да только не в этой. Descent 3 действительно очень красивая игра. Движок полностью трехмерный (что,

впрочем, неудивительно – серия Descent всегда по праву считалась пионером 3D). Поддерживаются какие-то нездоровые разрешения, рассчитанные на 21-дюймовые мониторы, используются все возможности современных акселераторов. Любой спецэффект, который вы только можете себе представить, с гарантией вам рано или поздно попадется. Красота такая, что дух захватывает.

Но за все приходится платить, и за красоту в том числе. В данном случае расплачиваться приходится довольно высокими системными требованиями. Конечно, можно отключить все, что найдете,

и тогда игра не будет тормозить на P-200 с Voodoo1. Но какой, собственно, смысл играть, если половина удовольствия теряется вместе с ухудшением графики?

А так... PII-266, 128 Мб и Riva 2 обеспечат вам 35 кадров в секунду и отличное настроение. Кстати, о Riva: разработчики очень гордятся тем, что их игра первая, которая нормально работает с обоими семействами видеоускорителей – и от NVIDIA, и от 3Dfx. Нормально-то нормально, но вот на Riva при высоких разрешениях часть текстуры со стены периодически падает на пол. Не то чтобы это сильно раздражает или мешает играть, но просто как-то странно...

Все остальное, что нужно знать о Descent 3, вы прочтете в следующем номере «Игромании». Шутка: на следующей странице. А пока позвольте мне заверить вот в чем. Игра стоит того, чтобы ее купить. Игра стоит того, чтобы в нее поиграть. Игра стоит того, чтобы ее показать товарищу.

С утра поиграй сам, за обедом дай младшему брату, а за ужином покажи корробку врагу. И кто знает, может, вы благодаря игре подружитесь?

## ПАМЯТКА НАЧИНАЮЩИМ СУПЕРГЕРОЯМ

### К ВОПРОСУ О КОРАБЛЯХ И GUIDE BOT'АХ

В игре три корабля. Абсолютно все равно, какой именно использовать. Хотя они немного и отличаются друг от друга, отличия не принципиальные и смена корабля ничего вам не даст. Даже морально-го удовлетворения.

А вот что касается Guide Bot'a... Вещь бесспорно полезная, но требует к себе деликатного обращения. Например, на открытых пространствах ему надо повторять команду через каждые 50 метров, иначе он уведет вас Бог знает куда.

Иногда проводник пропадает в хитросплетениях коридоров и отказывается возвращаться. В таком случае надо либо звать его к кораблю, либо, если это не помогает, перезагружаться. Да, а что вы хотели?



А бывает и так, что бот просто летает метрах в 30 впереди, никуда не направляется и возвращаться на корабль отказывается. В таком случае его надо расстрелять. Убить вы его не убьете, но вернуться на корабль заставите. Эта технология обойдется вам в 5 пунктов энергии.

## ОППОЗИЦИЯ И НАСЕЛЕНИЕ

*Gyro, Flame Gyro*

**Степень опасности:** низкая.

**Класс:** охранный робот.

Механизм, предназначенный для патрулирования труднодоступных помещений. Его стандартное задание – провести верификацию любого постороннего объекта, появившегося в зоне, за которую отвечает данный Gyro. Разумеется, в случае с игроком он просто попытается вас уничтожить. Тактика этого робота достаточно примитивна. Он атакует сразу, как только заметит, почувствует или услышит корабль игрока. Однако слышит он довольно плохо, поэтому довольно часто вы будете неожиданно для себя наткаться на одного-двух Gyro, мирно смотрящих в противоположную от вас сторону и не подозревающих о вашем присутствии.







Как правило, Gyo встречаются в помещениях, однако и на поверхности планеты иногда можно найти заблудившийся экземпляр. Часто группа Gyo пытается действовать совместно, но из-за низкого уровня интеллекта такие попытки ни к чему не приводят – то, что начинается как хорошо спланированная атака подразделения, быстро превращается в беспорядочные попытки роботов «ну хоть разок попасть в эту гадость».

**Гигант**

**Степень опасности: ниже средней.**  
**Класс: охранник робот.**

Немного странный механизм. При виде корабля игрока робот, не заботясь о собственной безопасности, бросается вперед и начинает отчаянно молотить манипуляторами по кораблю. Остальные роботы, видимо, считают Tubbs немного сумасшедшими, потому, наверное, это один из немногих роботов, который никогда не зовет на помощь и не включает систему оповещения. Отличается агрессивностью и довольно высокой скоростью – Tubbs способен передвигаться быстрее, чем большинство остальных охранников роботов. Нападать предпочитает бесшумно и с тылов; любит прятаться в углах под потолком, поэтому при проникновении в очередное помещение будьте готовы к внезапным ударам по корме. Как правило, обитает в закрытых помещениях, группы из нескольких роботов этой разновидности почти не встречаются. Очень любопытен: если во время боя наткнется на power-up, вполне вероятно, что секунд 10 он ему посвятит. Этого времени должно хватить на его уничтожение, так что не забывайте об этой слабости врага.

**Орбот**

**Степень опасности: ниже средней.**  
**Класс: охранник робот.**

Маленький, очень быстрый и фантастически точный стрелок. Хотя у него довольно слабая броня, уничтожить Orbot'a довольно сложно, так как он передвигается совершенно непредсказуемо и с потрясающей скоростью. Его стандартная тактика: несколько раз выстрелить с дальней дистанции, резко «порвать» расстояние,

сделать еще несколько выстрелов и затем попытаться уйти в «слепую зону» корабельного оружия. Заставляя бесцельно расходовать боеприпасы, этот робот сильно действует на нервы и позволяет более мощным собратьям подобраться почти вплотную, воспользовавшись замешательством игрока. Вооружен лазером и несет некоторое количество Concussion Missiles. Встречается повсюду, так как ему абсолютно все равно, где воевать. Никогда не отступает: дерется либо до своей гибели, либо до смерти игрока. Из-за конструктивных особенностей

очень не любит все виды оружия, стреляющие напалмом (Napalm Thrower и Napalm Rocket).

**Степень опасности: высокая.**

**Класс: охранник робот.**

Самый большой и наиболее агрессивный из охранников роботов. Способен на осмысленные действия и проведение тщательно спланированных атак.

Хорошо вооружен и защищен. Единственный из охранников роботов, который оснащен Ускорителями, использует их как для нападения, так и для бегства с поля боя. Как правило, встречается в закрытых помещениях. Первый раз вы его увидите на 4-м уровне. Ожидает врага, затаившись в темных участках помещения, перед началом атаки включает огни, что и выдает его местонахождение. Невероятно агрессивен: если во время атаки его случайно задевает выстрел другого робота, он начина-

ет атаковать провинившегося и не успокаивается, пока последний не будет уничтожен. Помните об этом и во время боя с несколькими роботами старайтесь держаться так, чтобы Stinger находился между вашим кораблем и остальными врагами.

Существует несколько модификаций этого робота, которые отличаются вооружением: Stinger несет Robot Vauss и несколько Homing Missiles, Sewer Stinger располагает Concussion Missiles, а Stinger Advanced дополнительно нагружен несколькими Frag Missiles.

**Степень опасности: средняя.**

**Класс: охранник робот.**

Этот робот был бы намного более опасен, если бы не был настолько ленив. Как правило, Sickie проводит время, пребывая в «дремлющем» состоянии под потолком комнаты, при этом он предпочитает максимально высокие, темные и спокойные комнаты. Зачастую он замечает игрока только после первого выстрела; будучи подбит, начинает отчаянно, но беспорядочно атаковать. Практически не общается с другими роботами: предпочитает действовать самостоятельно или в компании себе подобных. Если во время боя повреждения Sickie наносятся медленно, то в тот момент, когда у него остается только 25 процентов защиты, он начинает звать на помощь. Самая оптимальная тактика схватки с группой этих роботов сводится к быстрому проникновению в помещение, нанесению нескольких ударов из всего наличного оружия, за чем следует отступление. Как только вы покинете «зону интересов» Sickie, они начнут успокаиваться и вскоре снова впадут в дремоту, чем и надо беззащитно пользоваться. Sickie укомплекто-





ван Vauss Cannons, а модификация под названием Razor дополнительно несет несколько Frag Missiles. Будучи уничтоженным, Sickie оставляет в качестве наследства много единиц Энергии и несколько единиц Защиты.

#### Juggernaut

**Степень опасности: высокая.**

**Класс: охранный робот.**

Очень агрессивный и массивный, этот робот выглядит как электронное подобие динозавра или собаки. Juggernaut очень неповоротлив, но говорят, что сам он себя считает подвижным и ловким. Неважно, что он сам про себя думает, важно то, что этот нелетающий робот фантастически опасен.

Изначально этот робот был создан для того, чтобы запугивать незваных гостей, но после серьезной модернизации стал способен на большее. Будучи хорошо защищен, он не обременяет себя тактическими изысками и предпочитает банально поливать врага огнем из различного рода энергетического оружия, не заботясь о собственной безопасности: он уверен в собственной несокрушимости. Иногда, правда, он не гнушается присесть, чтобы увернуться от особо опасной ракеты. Теоретически Juggernaut можно встретить везде, однако в самый первый раз он вам попадется только на 10-м уровне. Он физически не в состоянии сохранять полную неподвижность, и присутствие Juggernaut легко вычисляется по характерному металлическому звуку шагов, когда он переминается с ноги на ногу. Вооружен сдвоенными Concussion Missiles с увеличенной скоростью перезарядки и двумя Vauss Cannons. После гибели оставляет массу полезных вещей, включая оружие и амуницию.

Но какой же он здоровый!

#### Hunter

**Степень опасности: высокая.**

**Класс: охранный робот.**

Достаточно необычный механизм. После того как Hunter увидит игрока, он не бросается в атаку, как большинство остальных охранных роботов, а предпочитает тихо следовать за кораблем. Как правило, он не предпринимает никаких агрессивных действий до тех пор, пока не будет спровоцирован. В данном случае слово «провокация» означает «атака». Будучи атакован, он начинает отчаянно защищаться и звать на помощь. Пытается скрываться в тени, но его выдают звуки работающих механизмов. Иногда пытается напугать игрока, издавая жуткие звуки, которые можно сравнить только с криками истязаемых в аду стиральных машин 1956 года выпуска.

Вооружен Microwave Cannons. В критической ситуации может включить систему самоуничтожения, которая имеет не-

приятное свойство наносить повреждения окружению. Будучи уничтожен, оставляет после себя богатый набор амуниции и power-up'ов.

#### Squid

**Степень опасности: низкая.**

**Класс: промышленный робот.**

Маленький, не обладает индивидуальностью. Изначально предназначался для ремонта кабелей и систем связи. Группы Squid иногда используются также для перемещения тяжелых грузов. Как правило, тусуются большими группами, вооружены Plasma Cannon и двумя Red Lasers. В силу конструктивных особенностей против Squid малоэффективно большинство видов энергетического оружия, кроме Mass Driver, который оказывает на них сокрушительное воздействие.

#### Thief

**Степень опасности: высокая.**

**Класс: индустриальный робот специального назначения.**

Главная опасность этого робота заключается в том, что он старается незаметно подкрасться к кораблю игрока и, в случае успеха, украсть максимальное количество оружия. Один из самых умных роботов в игре, не имеет определенного места обитания, встретиться может в любом месте. Если любой другой робот поднимет тревогу и Thief узнает об этом, он не поленится отправиться на поиски корабля игрока, обуреваемый желанием что-нибудь украсть. Самое неприятное то, что Thief при удачном стечении обстоятельств, может украсть даже Guide Bot'a. На месте гибели робота остаются все похищенные им ранее предметы. Старайтесь ни в коем случае не подпускать его вплотную.

#### Super Thief

**Степень опасности: наивысшая.**

**Класс: индустриальный робот.**

Super Thief крайне опасен. Он стал таким из-за вируса, который особенно сильно повредил его «мозг». Как и Thief, он старается приблизиться к игроку и украсть часть его амуниции и вооружения, однако очень хорошая броня позволяет проделывать ему это не таясь. Более того, зачастую

он наносит серьезный ущерб кораблю. Также Super Thief в состоянии использовать против игрока украденное у него оружие, причем в этом случае, даже убив его, вернуть имущество не удастся. Убить его очень сложно, но придется: он хранит в себе информацию, необходимую для прохождения игры. Схватиться с этим роботом придется на третьем уровне, однако он будет появляться и позднее.

Его сумасшествие проявляется также и в том, что если уничтожить 25 процентов защиты Super Thief менее чем за 5 секунд (это сложно, но осуществимо), робот начнет стремительно убегать к выходу из катакомб, чтобы взорваться где-нибудь в открытом пространстве. Псих, что с него взять...



#### Repeater, Destroyer

**Степень опасности: низкая.**

**Класс: сторожевая башня.**

Располагаются в самых различных местах, чаще всего в открытом пространстве. Не представляют собой серьезной опасности. Ерунда, а не противник.

#### Swatter, Security Swatter

**Степень опасности: средняя.**

**Класс: сторожевая башня.**

Хорошо защищена, на вооружении имеет Laser Cannon. Использовать тактику «лечу, стреляю, а уворачиваться мне лень» не стоит, так как с броней у Swatter'a действительно все в порядке. Неторопливо летаем кругами и постреливаем. Никаких особенных сложностей.

#### Homunculus

**Степень опасности: высокая.**

**Класс: индустриальный робот.**

У этого робота всегда серьезные проблемы с энергией и запчастями, поэтому он вынужден нападать на все, что пролетает мимо, чтобы выжить. Уничтожить этого робота невероятно сложно, но не потому, что он располагает супероружием, а потому, что его поведение совершенно непредсказуемо и он очень быстро восстанавливает защитные экраны. Еще хорошо, что он такой один на всю игру. Живет на 6 уровне. Уязвимое место Homunculus'a — это его рот. Он колоссален, потому что Homunculus должен быть в состоянии перерабатывать большое количество ресурсов за минимальное время. Самый простой спо-







соб уничтожить его — несколько раз попасть из чего-нибудь мощного прямо в разверстую пасть. В основном робот предпочитает ближний бой, основное его оружие — различного рода системы переработки породы. Также оснащен несколькими Seeker Mine.

## Tailbot, Tailbot Advanced

**Степень опасности: средняя.**

**Класс: индустриальный робот.**

Живет исключительно в помещениях. Несмотря на то, что он неплохо вооружен, в бою предпочитает использовать манипуляторы, которые отличаются большой силой. Их можно отстрелить, однако робот обладает способностью к регенерации: на восстановление каждого манипулятора уходит около 4 секунд. В стандартной комплектации Tailbot оснащен двумя Plasma Cannons, а на Tailbot Advanced дополнительно ставятся две установки Frag Missile Cannons.



## Sparky

**Степень опасности: высокая.**

**Класс: индустриальный робот.**

Предпочитает атаковать «из-за угла», в честный бой старается не ввязываться. Обитает в самых нижних помещениях уровней, терпеть не может яркий свет. Будучи раз потревоженным, способен в поисках противника покрывать колоссальные расстояния, в связи с чем иногда встречается на поверхности. Бесцеремонно откачивает энергию у корабля игрока, поэтому после смерти становится очень полезным энергетическим ресурсом. Способен временно вывести из строя систему управления оружием, после чего игрок в течение 5

или 10 секунд не в состоянии менять активное оружие. Гадость, одним словом.

## Old Scratch

**Степень опасности: выше средней.**

**Класс: индустриальный робот.**

Один из самых кровожадных роботов в игре. Предпочитает прямую конфронтацию преследованию и атакам изподтишка. Хотя робот слабо вооружен, он спокойно относится к повреждениям до тех пор, пока уровень защиты не падает ниже 25 процентов от номинала. В последнем случае Old Scratch пытается отступить и, если ему это удастся, остается все боя до тех пор, пока не восстановит полностью поля. Иногда робот начинает отламывать оружие прямо с корабля.

В принципе, наткнуться на Old Scratch можно где угодно, но, как правило, он предпочитает оставаться в шахтах.

## Pest

**Степень опасности: низкая.**

**Класс: нелетающий индустриальный робот.**

Довольно труслив. Предпочитает скрываться в тени, передвигаясь по любой поверхности с колоссальной скоростью. Будучи замеченным, старается спрятаться, не переставая вести прицельный огонь. Не то чтобы очень опасен, но сильно раздражает. Когда-то (до появления вируса) занимался сбором мусора.

## Gunslinger, Gunslinger Advanced

**Степень опасности: выше средней.**

**Класс: индустриальный робот.**

Спокойный, как слон. Способен длительное время ожидать удобного момента для выстрела, ничем не выдавая своего присутствия. Живет в помещениях, стандартная модель располагает двумя Super Lasers, а Gunslinger Advanced дополнительно оснащен парой установок Frag Missile Launchers. Будучи уничтожен любым оружием, кроме лазеров, возрождается как GunBoy.

## Thresher

**Степень опасности: высокая.**

**Класс: индустриальный робот.**

Никого и ничего не боится. Методично и хладнокровно приступает к уничтожению любого противника. Живет на 8-м уровне, имеет в своем распоряжении, помимо прочего оружия, Mass Driver, что делает его особенно опасным. Рекомендуется расстреливать его с максимально далекого расстояния и настолько быстро, насколько это вообще возможно, иначе он разберется в ситуации и начнет возражать. Если бы этот робот не был таким тугодумом, то уничтожить его было бы почти нереально.

## Horper

**Степень опасности: низкая.**

**Класс: животное.**

Фактически это элемент интерьера. Если очень хочется, можно посмотреть, как ЭТО умирает от различных видов оружия.

## Bird

**Степень опасности: низкая.**

**Класс: летающее животное.**

Летающий хищник. Жрет Horper'ов. Обитает на поверхности планет, где есть атмосфера. Ничем более не примечателен.

## Human

**Степень опасности: отсутствует.**

**Класс: люди.**

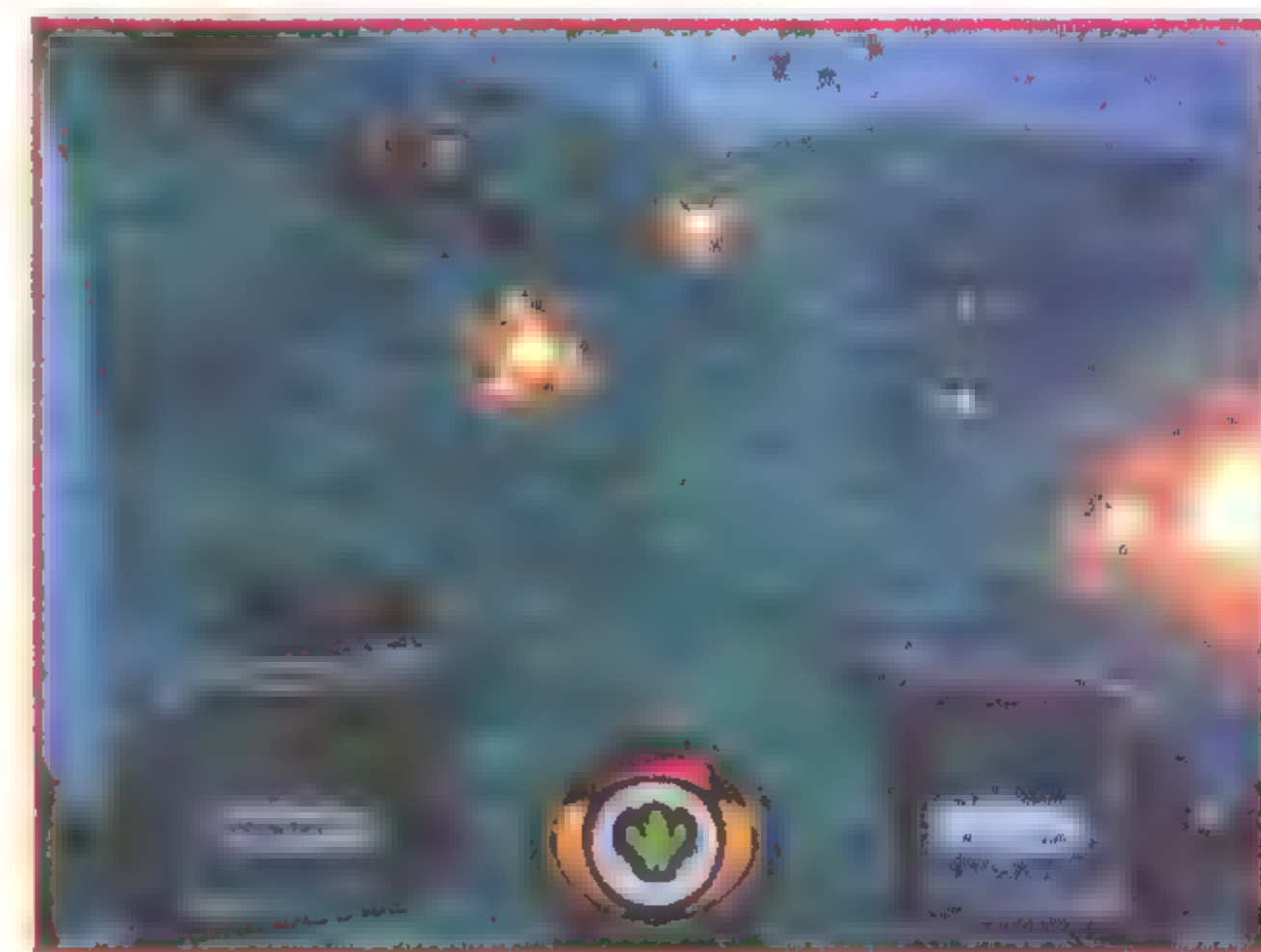
Попадают в самых неожиданных местах, но только внутри помещений. Если освобождать людей из заточения, то некоторые из них будут показывать секретные комнаты. Если случайно убить человека, это вызовет усиленное производство роботов поблизости.

## Nomad

**Степень опасности: низкая.**

**Класс: мутировавшие марсианские поселенцы.**

Опасности практически не представляют. Обитают только на 6-м уровне, боясь света. Честно говоря, их можно вообще не заметить, проходя игру. Так, оформление.



## Skiff

**Степень опасности: низкая.**

**Класс: субробот.**

Тоже родом из первых марсианских колоний. Вооружен несколькими ракетами, но их не применяет, если его не раздражить. С легкостью уничтожается лазерами.

## Gadget, Inspector Gadget

**Степень опасности: отсутствует.**

**Класс: ремонтный робот.**

Имеет неприятную привычку чинить тех роботов, которых вы почти расстреляли. Рекомендуется для немедленного уничтожения также и потому, что из него вывалится много энергии.

## Robo-Gerbil

**Степень опасности: отсутствует.**

**Класс: контролер.**

Летает и наблюдает за приходящим на производствах, докладывая обо всем увиденном «наверх».

Из вооружения есть несколько антенн и пара зеленых фонариков. Не трогайте беднягу — он в ответ даже ничего сказать не сможет. Разве что замигает до смерти. Шучу.



**Scrubler**

**Степень опасности:** издеваетесь?  
**Класс:** швабра.

Электрическая щетка. Передвигается по любым поверхностям, очищая их по дороге. По отношению к игроку... Да не имеет она никакого отношения к игроку! Иногда, правда, может загородить узкий поход своей антенной. В этом случае щетку приходится расстреливать.

**Watcher**

**Степень опасности:** отсутствует.  
**Класс:** стационарная видеокамера.

Рекомендуется расстреливать по мере обнаружения. Чем меньше на уровне осталось работающих камер, тем сложнее вашим врагам вас обнаружить. Некоторые стационарные башни работают только в связке с камерами, так что не ленитесь, стреляйте!

**Black Pyro, Phoenix Interceptor, Magnum, Pyro-GL**

**Степень опасности:** средняя.  
**Класс:** боевой автоматический космический корабль.

Разработчики уверяли, что именно этот тип противников будет обладать интеллектом, близким к человеческому. И действительно, роботы класса Pyro ведут себя как ученые идиоты, то есть вполне осмысленно. Располагая такой полезной вещью, как Cloaking device, они используют его только в том случае, если бой длится более 30 секунд. Мораль: если расстрелять эту публику быстрее, то никаких проблем не возникнет.

**Manta**

**Степень опасности:** выше средней.  
**Класс:** военный робот.

Медленный и очень грациозный робот. Так как изначально он предназначался для бомбардировки наземных объектов противника, с боевыми качествами у него не очень хорошо. Робот располагает электромагнитным защитным полем, которое способно как защищать владельца, так и отражать выстрелы из некоторых видов оружия, например, Mass Driver. Если игрок приблизится слишком близко к Manta, то получит ощутимый электрический удар – сработает еще одна защитная система. Уничтожить его можно, методично расстреливая защитные поля, причем расстреливать их надо быстрее, чем они будут восстанавливаться. Вооружен Plasma Cannons и несколькими Concussion Bomb, которые с удовольствием применяет.

**Scavenger**

**Степень опасности:** низкая.  
**Класс:** военный робот.

Робот-кладовщик. Скопления Scavenger наблюдаются в комнатах, где есть приличное количество power-up'ов и прочей амуниции. Как только игрок появляется в таком помещении, эти хлопотуны хватают все, до чего могут дотянуться, и начинают выносить материальные ценности, наде-

ясь спасти их от игрока. Оказавшись подбитым, Scavenger роняет то, что нес, и сразу же пытается подобрать ношу. Если игроку удастся сделать это первым, то Scavenger звереет и атакует игрока, что при его вооружении и защите равносильно самоубийству. Но ведь их может быть много...

Он способен блокировать ракеты своими манипуляторами, покрытыми тяжелой броней, так что ракеты не причиняют ему практически никакого вреда. Высоко прыгает, но, слава Богу, не летает. Уничтожить его очень сложно, самый оптимальный метод – выстрелить в него в тот момент, когда он находится в воздухе. От сотрясения у



Живет только в местах скопления ценного движимого имущества.

**Flametrooper, Omegatrooper, Leadtrooper**

**Степень опасности:** высокая.  
**Класс:** военный робот.

Очень и очень опасный механизм. Встречается как в одиночку, так и группами. В первом случае использует свои навыки ведения снайперского огня, во втором они осуществляют хорошо спланированную групповую атаку. Живут, как правило, недалеко от богатых залежей оружия. Помните, что попадание в голову такому роботу наносит в два раза больше повреждений, чем попадание в любую другую часть тела. Каждая модификация Troopers (а всего их три) имеет свой набор оружия на борту: Leadtrooper – Robot Vauss и Robot Impact Mortar; Flametrooper – Robot Napalm и Robot Impact Mortar; Omegatrooper – Omega Cannon и Robot Impact Mortar. Эти роботы не гнушаются прятаться в темных углах и даже устраивать засады, когда один робот заманивает игрока в комнату, где притаились еще три таких.

**Supertrooper, Torchtrooper**

**Степень опасности:** высокая.  
**Класс:** нелетающий военный робот.  
 Быстрый и агрессивный, Supertrooper постоянно и очень быстро передвигается.

Supertrooper выходят из строя гироскопы, он падает наземь, а его системы повреждаются. Повторить несколько раз.

Робот хорошо вооружен: Microwave Cannon, Robot Cyclone Launcher. Модификация Supertrooper'a под названием Torchtrooper также располагает Napalm Cannons (две штуки).

**Sharcs**

**Степень опасности:** низкая.  
**Класс:** военный робот.

По большому счету, довольно мирные механизмы. Если игрок не нападет первым, вполне вероятно, что они его вообще не тронут и будут мирно продолжать спать. Однако они очень болезненно воспринимают включенный Cloaking device, расценивая его как сигнал к атаке.

Основная масса этих роботов обитает на 15-м уровне, но впервые игрок встретится с Sharcs уже на 14-м.

Изначально эти роботы предназначались для охраны помещений, не имеющих особенной ценности для публики. Они настолько тупые, что считают медленно летящие ракеты своей законной добычей и без тени сомнения пожирают их. Если они успевают оторвать продукты взрыва, то этот неумный аппетит обходится без последствий для робота, но чаще они просто взрываются. Достаточно запустить в помещение с группой спящих Sharcs несколько





ракет с невысокой скоростью полета, чтобы необходимость в драке отпала.

## Hood

**Степень опасности:** наивысшая.  
**Класс:** военный робот.

Один из самых опасных военных роботов. Фантастическая скорость в сочетании с приличными мозгами делают его очень



серьезным противником. Оборудованный самым совершенным Ускорителем, способен передвигаться так быстро, как не может ни один другой робот. Его вооружение прекрасно: спаренная установка Cyclone Missile Launcher и 4 Super Lasers!

Впервые вы с ним встретитесь на 14-м уровне, скорее всего, на открытой местности – коридоров он не любит.

Уничтожить его более чем сложно. Один из самых элегантных методов – любыми средствами уговорить Hood включить ускорители рядом с препятствием так, чтобы он в преграду врезался. Столкновение с любым объектом в тот момент, когда у Hood'a задействованы ускорители,

сразу уменьшает энергию его защитного поля на 50 процентов, что, в свою очередь, делает робота в два раза уязвимее.

## Dragon

**Степень опасности:** наивысшая (и даже немного больше).

**Класс:** военный робот – босс уровня.

Большая проблема, вот как надо называть этот аппарат. Мало того, что его трудно уничтожить, когда удалось в него попасть, так он еще и большую часть времени просто неуязвим.

Это механизм колоссален. Состоит из «головы» и «туловища», связанных между собой. Чтобы эту конструкцию уничтожить, придется немало помучиться.

На туловище у Dragon'a есть отверстие, которое открывается на несколько секунд, чтобы выпустить на свет божий очередную Napalm Bomb. Если попасть туда из чего-либо мощного в тот момент, когда бомба только вылезает наружу, она взорвется и причинит некоторый ущерб роботу. Через некоторое время туловище отделится от головы, и после этого голову можно уже относительно спокойно расстреливать. Однако Dragon тоже не от мачехи родился, поэтому по мере нанесения ему ущерба он будет все быстрее и быстрее проделывать эту операцию по созданию бомбы.

Живет это чудо на 12-м уровне, только один экземпляр на всю игру. А вот краткий список его вооружения: Single Robot Napalm; Homing Napalm Rocket Bomb Launcher; четыре Robot Lasers; Grasping Homing Chain-Claws.

## Lance

**Степень опасности:** выше средней.  
**Класс:** орудийная башня.

Орудийная башня с очень мощным вооружением. К слабым местам можно отнести длительное время перезарядки. Если «мозг», управляющий башней, понимает, что дела плохи, то башня вызывает подмогу. Если уничтожить башню с помощью Homing Missiles, то из нее вывалится в два раза больше этих самых ракет.

## Tracker

**Степень опасности:** высокая.  
**Класс:** военный нелетающий робот.

У этого робота плоховато с реакцией, зато с вооружением все в порядке: спаренные Mega Missile Launchers. Это, скажу я вам, не беда, а большая беда.

Реально эту штука уничтожается двумя способами. Во-первых, можно отстрелить ему гусеницы, после чего он не сможет передвигаться и станет легкой добычей. Во-вторых, тылы у него защищены значительно слабее, чем все остальное, и при наличии некоторого терпения Tracker'a можно расстрелять со спины. Обитает этот аппарат исключительно на поверхности планеты.

## Flak

**Степень опасности:** высокая.  
**Класс:** военный нелетающий робот.

Еще один экземпляр на гусеницах – вершина эволюционного развития семейства танков. Очень опасен, так как приучен компенсировать недостаточную подвижность высокой точностью стрельбы. Обитает исключительно на поверхности планеты. Более чем хорошо вооружен – 4 установки Mass Driver, которые по совместительству играют роль его ахиллесовой пяты: пока они перезаряжаются, у игрока появляется масса времени на расстрел Flak подручными средствами, в качестве которых рекомендуется использовать Frag Missiles (в данном случае это наиболее эффективное оружие).

## Hellion

**Степень опасности:** настолько велика, насколько это вообще возможно.  
**Класс:** военный робот – главный босс.





Неуязвим ко всему оружию, за исключением приспособлений, использующих напалм. Если по нему стрелять из любого другого оружия, в ответ получите то же самое, только в четырехкратном размере. Живет на 15-м уровне в огромной пещере. Может быть уничтожен только оружием, содержащим напалм, как уже говорилось, но этот способ очень тяжел, требует колоссальных усилий и огромного количества времени. Есть еще один способ... Подсказка – Hellion очень не любит лаву...

## ОРУЖИЕ – ЛАЗЕРЫ И ОРУДИЯ

### Laser Cannon

Стандартное вооружение всех боевых шлюпов той эпохи. Используется практически в любых ситуациях. Занимает немного места, довольно мощное (если сравнивать с палками и камнями). Сочетание сравнительно высокой скорострельности с простотой и надежностью делает Laser Cannon вполне пригодным для применения в схватках с любым противником, если, конечно, у вас на борту нет ничего более мощного.

### Super Laser

Усовершенствованный вариант Laser Cannon. В игре появляется в тот самый момент, когда становится совсем невмоготу. Позиционируется как высокоэффективное оружие для схваток с большим количеством не особенно сильных роботов. На самом деле это очень эффективная, экономичная и удобная штука.

### Vauss Cannon

Необыкновенно мощный спаренный пулемет. Патроны пожирает с фантастической скоростью, что компенсируется мощностью этого оружия. Отдача довольно слаба для такого вида вооружения, но, тем не менее, присутствует. Скорость полета пули настолько велика, что ее можно считать равной скорости света. Это качество делает Vauss Cannon незаменимым оружием для стрельбы на большие расстояния по быстро движущимся мишеням.

### Mass Driver

Помните Rail Gun? Вот-вот, это оно и есть. Очень мощная, с дикой отдачей, эта штука способна заставить серьезно задуматься большинство «жителей» игры. Если несколько секунд не отпускать кнопку «Огонь», то автоматически включается оптический прицел, что позволяет наносить точные удары по сильно удаленным объектам. Основной недостаток – постоянная нехватка патронов. Из-за большого времени перезарядки малоприспособен для активных боев с большим количеством противников одновременно.

### Napalm Cannon

Огнемет. Мощный, но требующий много топлива. Позволяет поджечь робота и забыть о нем: робот будет метаться по комнатам, пока не рванет. Пламя, вызванное напалмом, имеет неприятную привычку



ку охватывать корабль, если вы по неосторожности приблизитесь слишком близко к очагу возгорания. Вообще это приспособление, опасное даже для владельца, но смертельное для врагов (при условии, что находится в умелых руках).

### Microwave Cannon

Микроволновая пушка. Излучает волны определенной частоты, которые заставляют молекулы тела жертвы двигаться быстрее. Объект нагревается, а затем саморазрушается. Отличается приличной скорострельностью и полным отсутствием отдачи. Удобная вещь.

### EMD Gun

Что-то такое электромагнитическое и довольно мощное. Недостаток – заряды летят довольно медленно, поэтому все, кому это надо, как правило, успевают убраться из-под обстрела. Хороша в качестве запасного варианта: когда все остальное закончилось, и EMD Gun будешь рад.

### Plasma Cannon

Невысокая скорость полета заряда сочетается с высокой скорострельностью и потрясающей мощностью. Идеальна для ближнего боя с большим количеством противников одновременно: в суматохе боя хоть что-нибудь, но попадет по адресу. А если противников много, но они большие и неповоротливые, то это вообще мечта. Рекомендации лучших собаководов!

### Fusion Cannon

Одно из самых мощных орудий в игре. Абсолютную величину заряда можно регулировать длительностью нажатия кнопки «Огонь». Когда в разряднике накапливается максимальный заряд, корабль от перепадов магнитного поля начинает самопроизвольно двигаться. При стрельбе необходимо учитывать скорость мишени, так как скорость полета заряда невелика. Но уж если попали, то можно считать, что одним роботом в игре стало меньше.

### Omega Cannon

Плазменная горелка. Создает два потока плазмы, которые буквально разрывают мишень. Дальностью не отлича-

ется, что компенсируется способностью орудия самостоятельно корректировать прицел. Робот, подвергающийся воздействию плазменной струи, оказывается практически полностью парализованным. К сожалению, Omega Cannon не в состоянии отличать врагов от друзей, поэтому Guide Bot зачастую становится невольной жертвой, не вовремя пролетая мимо.

## ОРУЖИЕ – РАКЕТЫ И МИНЫ

### Concussion Missile

Самые что ни на есть обыкновенные ракеты. Ими вы будете пользоваться всю игру: их много, они довольно быстро летают. Слабенькие, конечно... Но на халяву и укус сладок.

### Guided Missile

А вот это вещь. Управляемая ракета. После ее запуска в нижнем левом углу экрана появляется окно, где вы видите мир с точки зрения ракеты. Управление автоматически переключается на ракету, корабль остается беспомощным на все время ее полета. Через полтора километра полета у ракеты кончается топливо, она падает.

По мощности сопоставима с Concussion Missile, но ее возможности почти безграничны. После получаса тренировок можно научиться лихо направлять ракету прямо в робота через 6 поворотов и два этажа. Тренируйтесь, это навык вам понадобится.

### Heavy Missile

А эта ракета умеет наводиться самостоятельно, без посторонней помощи. Достаточно запустить пяток таких в гущу врагов, и все они самостоятельно найдут себе жертву. Очень прогрессивное оружие.

### Frag Missile

Ракета осколочная. Рекомендуются стрелять не в жертву, а в любую поверхность рядом с ней. После выстрела стоит немедленно убраться подальше – к сожалению, осколкам все равно, в кого попадать. Эти ракеты очень эффективны в небольших помещениях, а вот на открытом пространстве надо либо целиться прямо во врага, либо использовать другое оружие.

### Impact Mortar

Довольно мощная бомба. Отстреливается на незначительное расстояние от корабля, после чего взрывается, уничтожая все, что окажется поблизости.

### Cyclone Missile

Если эта ракета взрывается в полете, она разделяется на 6 боеголовок, которые самостоятельно ищут ближайшую цель. Если же она взрывается от удара о препятствие, то боеголовки не высвобождаются и ущерб, наносимый ракетой, резко уменьшается.





### Napalm Rocket

Банка с напалмом, отправляемая по нужному адресу. Очень мощная, способна наносить повреждения одновременно многим роботам. Крайне опасна – не дай Бог вам рвануть такую штуку в непосредственной близости от корабля. Проблем не оберетесь.

Удобны при отступлении по узким коридорам: напалм горит секунд 15, и в течение этого времени никто из преследователей не рискнет сунуться в бушующее пламя.

### Smart Missile

Если вы выстрелите этой ракетой и промахнетесь, то от нее после столкновения с препятствием отделится боеголовка и поразит ближайшую цель. Очень удобно в сумятице боя: точно знаешь, что если выстрелил (неважно куда), то попал.

### Mega Missile

Вторая по мощности ракета в игре. Как правило, если попал, то привет противнику!

### Blackshark Missile

Лучше этой ракеты вам не найти ничего. Совершенно секретная разработка, гибрид обыкновенной, но очень мощной мины и магнитной ловушки. Когда эта ракета разрывается, она начинает засасывать к себе все незакрепленные предметы, которые находятся в пределах видимости, после чего взрывается, уничтожая все, что удалось притянуть.

Нет ни одного робота (боссы – отдельный разговор, хотя большинство из них тоже не в состоянии пережить такое безобразие), который выжил бы в зоне поражения Blackshark Missile. Только, к сожалению, попадает редко. Но какая мощь!

### ОРУЖИЕ – ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

#### Gunbot

Компактная лазерная установка с минимальным интеллектом, как раз хватает на то, чтобы висеть на одном месте (там, где ее оставили) и стрелять в любого врага в поле зрения. Разумеется, один Gunbot погоды не делает. А вот если их десять...

### Bouncing Betty

Прыгающие мины. Прыгают до тех пор, пока не столкнутся с оппонентом. Серьезного вреда врагам эти мины нанести не смогут, но внести нотку безумия в происходящее на уровне им удастся с легкостью.

### Seeker Mine

Эти мины после установки немедленно самостоятельно отправляются на поиски врага и взрываются, как только тот приблизится к ним достаточно близко. Невероятно удобная вещь, так как некоторые бои можно выиграть без единого выстрела, достаточно набросать Seeker Mines перед входом в помещение, где живут враги.

### Proximity Mine

А это вполне традиционные мины. В отличие от всего остального оружия, Proximity Mines реагируют только на акустические колебания, поэтому после их установки к ним приближаться не рекомендуется – рванут.

### Chaff

Ловушки для ракет. Если вы подверглись атаке с использованием самонаводящихся ракет, выбросите несколько ловушек, и будет шанс, что до вашего корабля не доберется ни одна ракета.

## СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Господа! Смотрите внимательно на название – СОВЕТЫ по прохождению! Дело в том, что пройти каждую (или почти каждую) миссию можно несколькими способами, я же выбрал тот, который мне кажется наиболее удачным. Но это не означает, что другие варианты не имеют права на существование. Помните об этом. И удачного вам полета!

Помните, что, не используя все возможности Guide Bot'a, пройти игру невозможно. Если в описании уровня не написано, где именно находится предмет X, это значит, что проводник вас приведет прямо к этому предмету и будет долго тыкать в него носом, пока вы его не заметите.

### Уровень 1:

#### PTMC Data Retention Center

Уровень первый, соответственно, очень простой. Необходимо найти информацию о местонахождении доктора Swietzer. Уровень представляет собой тюремный комплекс, охраняемый Gyros, Orbots and Tubbs. В самом начале можно расстрелять канистры и найти маленький секрет.

Двигайтесь по круговому коридору до тех пор, пока не достигнете двух дверей – наверху и внизу. Влетайте в нижнюю дверь и двигайтесь сквозь красную трубу до закрытой двери. Дверь открывается пере-

ключателем под ней. За дверью необходимо расстрелять два красных переключателя, чтобы отключить факелы и собрать все бонусы, находящиеся в комнате.

Возвращайтесь к развилке и на этот раз пролетайте через верхнюю дверь, затем необходимо выстрелить в переключатель, дабы отключить силовое поле. Направляйтесь в переходную камеру и выбирайтесь на поверхность. Там следуйте по каньону, расстреливая охранные башни (всего их надо уничтожить пять штук). Через некоторое время вы наткнетесь на башню, куда надо проникнуть. Внутри нее ищите компьютерный зал, найдя, залетайте внутрь через левую дверь и расстреливайте всех, кого найдете. В следующей комнате вы найдете ключ, после чего выбирайтесь наружу. Guide Bot поможет.

### Уровень 2:

#### Novak Corporate Prison

Тюрьма состоит из множества уровней, разделенных силовыми полями. Вам придется посетить все уровни, чтобы освободить доктора Swietzer. Чтобы отключить все поля, необходимо найти ключ. Опасайтесь Tubbs, которые в изобилии заселили этот уровень – они ничего хорошего о вас не думают.

Отключив поля, направляйтесь в комнату, куда вас поведет Guide Bot. Так вы найдете два переключателя, а за окном будет виден большой чан с чем-то зеленым. Постреляв по переключателям, вы вызовете робота, который носит какую-то штуку над чаном. Нажав левый рубильник, можно уничтожить робота. Это надо сде-



лать, когда последний будет проносить штуку над чаном. Она упадет в него, все сломается, а все хорошо защищенные уровни тюрьмы окажутся непригодными для проживания. Опасаясь за жизнь пленника, роботы переведут доктора на минимально защищенный уровень, откуда шаттл сможет его спокойно забрать.

### Уровень 3:

#### Piccu Station & SRAD Research

Необходимо найти копию архива доктора Swietzer, содержащего информацию о его исследованиях.

Добравшись до оврага, в котором расположены электрические башни, расстреляйте средние секции у четырех малых ба-



шен. Основная башня взорвется и силовое поле, преграждающее путь дальше, исчезнет. Двигайтесь до тех пор, пока не увидите большую комнату, где и находится ключ. Возьмите его и выбирайтесь на поверхность. Там найдите здание в форме головы. Внизу около лавы полно Stingers. Следуйте указаниям Guide Bot'a, и наживете себе массу неприятностей с Thief. Затем, когда вы активизируете матрицу, неожиданно появится Super Thief. Его придется уничтожить. После того как разберетесь с воришкой, поднимайтесь на поверхность.

#### Уровень 4:

##### PTMC Corporate Headquarters

Совершенно неожиданно, после путешествий по туннелям технологического происхождения, вы оказываетесь в городе с поездами и развитой системой метро. Необходимо добраться до станции. Это можно сделать, передвигаясь по туннелям, в которых ходят поезда. Они передвигаются пачками по 2–4 поезда сразу. Переждать их надо либо на маленьких пересадочных платформах, либо в нишах в туннелях. Не поддавайтесь на провокации Guide Bot'a: он будет все время звать вас, но ему-то поезда ничем не угрожают! Так что перед тем как высунуться в туннель, внимательно осмотритесь.

Несколько минут путешествия по городу – и вы у входа в канализацию. Через нее ваш путь лежит к башне, в которой есть Suzuki. Введите информацию в компьютер и направляйтесь к выходу. Там вас ждут наемники – такие же пилоты, как и вы, только работающие на плохих. Их уничтожение означает окончание миссии.

#### Уровень 5:

##### Red Acropolis Research Station

В наличии есть 5 реакторов и, если я не ошибаюсь, 12 минут. В течение этих 12 минут вам необходимо сохранить как минимум три реактора в рабочем состоянии.

Хотя на этом уровне есть соблазн вообще отказаться от услуг Guide Bot'a, этого делать не следует, так как он будет вам экономить время: во-первых, поворачивая в нужном направлении, а во-вторых, открывая двери, что сэкономит вам лишние полминуты. Перед вами дверь, за ней зал с 5-ю пронумерованными дверями. В нижнем левом углу экрана показаны в процентах «жизни» всех реакторов.

После выполнения задания необходимо быстро убраться с уровня через аварийный выход.

#### Уровень 6:

##### Martian Nomad Caverns

Двигайтесь вдоль каньона до тех пор, пока не увидите платформу, лежащую на грунте. Она крепится к опорам двумя черными креплениями. Расстреляйте их, и платформа упадет вниз, открыв проход. Под землей расположена самая натуральная каменоломня. Guide Bot проведет вас до того места, где лежит (вернее, висит) Collector's Icon.

Затем вы попадете на поверхность, где придется в очередной раз извращаться. Представьте себе: в грунт на небольшом пространстве воткнуты семь конструкций, отдаленно напоминающих сачки. В одном из сачков лежит очередной артефакт. Чтобы отключилось поле, преграждающее доступ к артефакту, придется меньше чем за минуту пролететь по очереди сквозь все эти сачки. Начать надо с того, у которого отключено поле (разумеется). Число попыток не ограничено.

В результате всех этих мучений у вас будут два ключа. Их надо положить в розовые ниши в комнате, куда вас приведет Guide Bot. Далее следуйте за Guide Bot'ом. Скоро вы окажетесь в большой зале, где кругами ходят существа, похожие на монахов (Nomads). Под входом в эту комнату есть коридор, который ведет в помещение с 20-ю колоннами.

В этой же комнате лежит третий ключ. Проблема в том, что когда вы пытаетесь приблизиться к нему, его закрывает непроницаемое силовое поле. Лес колонн – это лабиринт, и, только правильно преодолев его, можно добраться до ключа. Алгоритм прохождения лабиринта таков: когда вы двигаетесь в неверном направлении, то некий голос говорит, что вы – не кузнец. Прокладывая путь, запоминайте, а лучше рисуйте алгоритм прохождения на бумажке. Вы должны проследовать в абсолютной тишине до дальнего левого угла. Как только вы доберетесь туда, ни разу не вызвав недовольства «голоса», силовое поле пропадет и вы сможете взять третий, последний ключ.

Далее вы встретитесь с Super Thief'ом – боссом уровня. Уничтожив его, выручите из беды Interceptor, ради чего, собственно, все и затевалось.

#### Уровень 7:

##### PTMC Research Bunker

С помощью Guide Bot'a найдите Control Center, запустите турбину, выстрелив по четырем ключам, и взорвите ее. Затем направляйтесь к шахте. Там надо активизировать реактор, ткнувшись в выключатель (выстрелы не действуют). Чтобы открыть дверь в помещение с реактором, поверните два рубильника (в левом коридоре по отношению к комнате с ректором и в правом). Затем вам предстоит длительное путешествие по коридорам вслед за проводником. В конце концов вы доберетесь до очередного ключа.

Отключите два рубильника. Оказавшись в комнате, заполненной желтым туманом, берите два образца вируса, которые лежат в пламени двух больших факелов, отключайте рубильник на противоположной стене и вылетайте через люк в потолке. В этой комнате бесполезно выпускать Guide Bot'a – он все равно не функционирует в подобной среде.

#### Уровень 8:

##### PTMC Dol Ammad Fuel Refinery

Направляйтесь к зданию с тремя трубами. Чтобы проникнуть внутрь, дождитесь, пока заслонки в трубе откроются для выпуска пара, и залетайте внутрь на ускорителях (залетать надо в самую высокую трубу – в остальные не выйдет). Оказавшись в комнате, где вращается огромная колонна с красными фонарями, отстрелийте парочку этих фонариков. В колонне откроется проход.

Подождите, пока она не повернется нужной стороной к вам, и залетайте внутрь. В полу есть люк, коридор за которым приведет вас к искомому переключателю.







Далее вам придется подняться на поверхность и лететь к очередному дому за Guide Bot'ом. Добравшись туда, залетайте внутрь через люк в крыше, отключайте силовое поле, повернув рубильник в комнате, и расстреливайте конструкцию внизу. Повторить три раза. Учтите, что вентиляторы в постройках тоже можно расстрелять, а помещения за ними классифицируются как секретные комнаты.

В последнем здании после того, как вы расстреляете... эээ... штуку, люк в потолке будет заблокирован. Вылетайте через дверь в стене. После долгого полета по коридорам и путешествия над руслом подземной реки вы окажетесь около башни. В нее можно попасть, только если разбить окно наверху. Из башни по коридорам вы попадете в комнату, где хитрый механизм держит манипулятором корабль. Помимо этого, в помещении еще есть два аналогичных отсека. Из коридора напротив корабля можно попасть в рубку управления. Там нужно выстрелить в большой и средний (тот, что в ряду из трех рубильников посередине) рубильники, после чего корабль с людьми покинет нездоровое место через открывшуюся дыру в потолке. Туда же рекомендуется лететь и вам. Если вы подберете испорченный картридж, то попадете на первый секретный уровень.



## Секретный уровень 1: Origin Zero

Этот уровень в основном предназначен для того, чтобы игрок сумел набрать как можно больше различных вещей, которые ему пригодятся потом. Попадая туда, не-

медленно запускайте Guide Bot'a, и он проведет вас через 3 арены, на которых вам придется воевать. Попутно собирайте все, что попадется под руку. Под конец игроку предстоит схватка с Tailbot Advanced и бригадой Flametroopers. В этом ничего страшного нет, но и приятного тоже. После успешного завершения этого уровня вы попадете на девятый уровень.

## Уровень 9: PTMC Spacecraft Factory

Необходимо проследить, чтобы грузовой шаттл благополучно вывез все три части космического корабля.

Летать на открытом пространстве не рекомендуется – солнце способно серьезно повредить, а то и уничтожить ваш корабль. Передвигаться лучше всего в тени мостов. Подождите, пока грузовой корабль доберется до входа, после чего следуйте за ним. Проследите, чтобы он спокойно добрался до зала, где проход перегороден красным силовым полем, а на полу живет здоровенная металлическая собака – Juggernaut. Уничтожьте его и всех роботов, которые находятся в этом зале, после чего приступайте к выполнению второстепенной миссии. Вам надо отключить 4 генератора. Отключаются они с помощью disruptor'ов, которые можно найти в зале около первого генератора. Затем отключайте силовое поле, преграждающее путь шаттлу – рубильники находятся с другой стороны стены, а проникнуть туда можно через отверстие, расположенное выше и правее поля. Дальше будет еще одно поле, отключающееся аналогично. Некоторое время придется сопровождать шаттл, пока он не вывезет все запчасти к новому кораблю, после чего миссия считается законченной. С этого момента у вас есть три корабля.

## Уровень 10: CED Lunar Command Base

Следуйте за Guide Bot'ом, и через некоторое время он вас выведет на поверхность. После достаточно длительного путешествия вы окажетесь у здания, перед которым будет расположена квадратная башня. Вход в нее внизу, со стороны здания. В башне лежит ключ, возьмите его. Взяв ключ, вы сможете открыть большую вращающуюся дверь и проникнуть в здание. Затем, когда появится надпись о выполнении очередного задания (а появится она весьма скоро), опять придется выбираться на поверхность и долго лететь до дыры в Луне. В подземелье царит полный беспорядок, а вам надо найти неприятного вида зеленую кучу, лежащую на полу. Расстреляйте ее, и под ней будет очередной механизм, в котором вы испытываете потребность.

Возвращаемся в то здание, в котором побывали первоначально. Guide Bot вскоре вас приведет в комнату, где есть два черно-желтых экрана. Там вам покажут не-

большой мультфильм на тему «Как мы запустили инопланетную машину». Затем вы попадете в огромное помещение с очередной разновидностью реактора. Найдите смотровое окно, через которое видно комнату, разбейте его и залетайте внутрь. Там переключите три рубильника и улетайте через люк в потолке (Guide Bot покажет). Попадая в помещение с четырьмя ракетными установками и разноцветными экранами, переключите два рубильника на аппаратах с экранами. Далее вам придется совершить еще несколько рейсов из зала с «информационным генератором» в различные места, чтобы включить несколько переключателей. Когда вы в очередной раз попытаетесь загрузить информацию и появится надпись, что памяти не хватает, надо лететь к аппарату, отдаленно напоминающему кран. Около него в воздухе плавают круглая мерцающая штука – это и есть память. Подбирайте ее и быстро отправляйтесь обратно к генератору – на дорогу вам отведено только 30 секунд. По истечении этого времени память испортится, и все придется начинать сначала. Прибыв на место (в комнату с генератором) вставайте точно посередине между двумя голубыми электродами. Вам покажут ролик, после чего миссия закончится.

## Уровень 11: PTMC Storage Facility

Вам необходимо обнаружить и спасти пилота на планете Титан. Guide Bot приведет вас в подземелье. Когда окажетесь перед заваленным камнями туннелем, запустите вагонетку (переключатель у нее на днище), и она пробьет завал. В комнате с рубильником что надо сделать? Правильно, отключить рубильник. Затем идет обычная чехарда с отключением разнообразных рубильников, а потом вы окажетесь в комнате с большим силовым полем на потолке. Чтобы его отключить, расстреляйте тумбочки с фонариками, которые стоят в подходах к этой комнате.

По всем уровням расставлены сторожевые башни, которые активизируются камерами. Рекомендуется уничтожать все камеры, которые попадутся на вашем пути – таким образом можно сэкономить много жизни (корабля) и нервов (ваших).

Следующим шагом станет добывание секретного ключа. Он хорошо охраняется, поэтому не стоит бросаться к нему сломя голову. Потом опять рубильники, рубильники. Чтобы проникнуть в комнату, где находится капсула с пилотом, сначала придется преодолеть мощное сопротивление роботов (не забывайте о камерах!), а затем выключить силовое поле, расстреляв генератор. Корабль пилота удерживается на месте силовыми лучами, которые отключаются рубильником, расположенным над входом в комнату.

## Уровень 12: PTMC Proving Grounds

В начале миссии ваш корабль держит силовая ловушка напротив машины, кото-



рая с завидной периодичностью плюется в вас огнем. Всего у машины пять сопел; они становятся уязвимыми, когда открыты. Соответственно, необходимо сначала расстрелять все четыре угловых сопла, а потом и центральное. После этого уничтожьте генераторы силового поля, расположенные справа и слева от машины. Все, можно лететь. Сначала надо найти ключ от первой арены, потом найти первую арену и уничтожить робота. Всего вам придется сразиться с четырьмя роботами, и только затем вас допустят к Drugon'у.

Не знаю, баг это или так и предусмотрено, но после третьей арены Guide Bot отказался искать ключ от четвертой, уверяя, что он вне досягаемости. На всякий случай: ключ лежит рядом со вторым выходом из третьей арены. У Drugon'a есть несколько слабых мест, но рекомендую сидеть почти на спине у него: это мертвая зона для его вооружения...

С этого уровня можно попасть на второй и последний секретный уровень в игре. Для этого надо найти картридж с информацией рядом с ареной, где прошла битва с множеством роботов (есть там такая напротив арены, где вы дрались со Stinger Advanced).

#### Секретный уровень 2: *High Velocity Weapons Research*

Безумный лабиринт из ускорителей. Ничего сложного, но голова кружится. Кто любит гонки, тому понравится. Да, чуть не забыл. Познакомьтесь с Omegatroopers.

#### Уровень 13: *CED Expediator Dreadnaught*

Необходимо уничтожить отряд сумасшедших Troopers и прекратить их воспроизводство. Всего на уровне чуть больше 30 Troopers, подлежащих уничтожению. Нет, разумеется, полно и просто роботов, но пока вы не убьете последнего из «психов», уровень не закончится.

Подберите информатор сразу же после начала уровня (такая зеленая вращающаяся штука в метре от вашего корабля). Теперь вы всегда сможете узнать, сколько еще осталось живых врагов. Проблема в том, что Troopers постоянно восстанавливают свою численность. Это «лечится» следующим образом: добравшись до вентиляционной шахты, ведущей к производственному комплексу (Guide Bot отведет вас), используйте Guided Missile, чтобы нажать на переключатель. Иначе это сделать никак нельзя – корабль просто не влезает в шахту. После этого остается только тупо летать по уровню, уничтожая всех роботов на своем пути. К сожалению, Guide Bot не в состоянии помочь вам найти всех Troopers, однако его можно использовать, дав ему команду искать power-up'ы: как известно, обычно они лежат в тех местах, где вы еще не бывали.

#### Уровень 14: *CED Orbital Network Transmitter*

Необходимо запустить в бортовой компьютер антивирусную программу. Это

не так просто, как кажется. Для начала с помощью Guide Bot'a соберите на уровне все, что вам может понадобиться для осуществления сего благородного плана. Отключите электроэнергию.

Затем отправляйтесь к терминалу (data uplink interface) и загрузите программу. В инженерной комнате поставьте стрелку на нуль, а потом активизируйте систему рубильниками, переключив их в следующем порядке: верхний левый, правый нижний, нижний левый, верхний правый.

Самое сложное позади. Теперь осталось только опять включить энергию, защитить очередную установку неясного назначения, пока она будет заниматься своими делами, а под конец победить Tailbot Elite Boss. После Dragon он, конечно, немного не тянет на «крутого».

#### Уровень 15: *Dravis' Stronghold*

Вот почти и конец. Осталось только победить самого-самого, и все наладится.

Однако прежде чем победить его, придется помучиться с его обнаружением. Ищите комнату с тремя дверями. Рядом есть рубильники, которые позволяют понизить уровень лавы.

Сделав это, подбирайте ключ и быстро возвращайтесь обратно, так как лава будет прибывать вновь. Ключ есть, ничего вас не останавливает от встречи с Hellion. А как с ним справиться – смотрите выше.

Данила Матвеев



## Игровой компьютерный клуб "ГеймПорт"

30 компьютеров (Intel Celeron 300, 64 Mb RAM, 3Dfx Voodoo2 12 Mb)  
объединенных в мощную 100 Mbit сеть

**Игры:**  
 Quake 2  
 Quake 3  
 StarCraft  
 Half Life (TFC)  
 Kingpin  
 NFS: High Stakes  
 Mechwarrior 3  
 AvP  
 Delta Force  
 Heroes 2  
 И многие другие...

**Низкие цены! 15 руб/час**

**Адрес:**  
 м. Новые Черемушки  
 ул. Новочеремушкинская, д. 40, корп. 2.  
 тел. 331-7744 e-mail: gameport@mail.ru





Еще один извест...  
Еще один Discworld

Разработчик: Perfect Entertainment  
Издатель: GT Interactive  
Выход: август 1999 г.  
Жанр: квест  
Требования: P-166, 32 Мб

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆



QUEST

# DISCWORLD NOIR

Итак, снова о судьбах жанра. Разговоры о судьбах именно того жанра, к представителям которого относится наш сегодняшний гость, особенно популярны в последние... сколько же? 3–5 лет. У нас в студии – квест. Не все, конечно, помнят сегодня... Что? Вы? Вы помните? Замечательно! И вы? И вы?! Как хорошо! А во что вы играли? King's Quest 8? Quest for Glory 5? Tomb что? Ну что ж, уже неплохо. Как бы вам сказать... В общем, у всех у вас есть сегодня хороший шанс познакомиться с некогда великим жанром. Discworld: Noir – представитель классический. Чистый квест; чистый, как слеза младенца. Впрочем, на этом сходство со слезами младенца заканчивается.

## И О ПОГОДЕ...

В Ankh-Morporkh'e слякоть, проливной дождь и убийства. Веселенькое мультяшное местечко, по которому фанаты сериала бродили с товарищем Rinswind'ом, встречает нас ножом, всаженным в живот герою. «В в нашем городе редко хорошо чувствуешь себя с утра, но мертвым мне просыпаться еще не доводилось». Впрочем, это утро у героя пока еще не наступило; да и какое там утро!

Солнце забыло про Ankh-Morporkh, третий день в гавани стоит корабль Milka, чудом добравшийся до порта и отважно готовящийся в следующее путешествие – в таком состоянии! Третий день в городе происходят странные убийства – очень уж похожи они на ритуальные; а сегодня к детективу Lewton'у пришла очаровательная дама и поручила найти ее любовника – а не знает о нем вообще ничего, вплоть до того, какого он роста. Она плохо представляет себе его стоящим. А на улице идет непрекращающийся дождь, и не поймешь, какое время суток. На корабль не пускают, где пассажиры – непонятно; какие-то тролли пристаю

на улицах, и никак нельзя понять, что это за Therma, которую им нужно найти; бывший коллега Nobby сидит в баре и в ус себе не дует, и проворовался ведь давно весь, и хоть бы хны; а тебя с работы вышибли, как только один раз на взятке поймали, и теперь аренда не заплачена, денег нет, если будут, то хорошо, если только все не сожрет счет в баре. На кой черт нам сдался этот любовник? На кой нам вся эта работа вообще? Вот жизнь! «Скромная табличка. Впрочем, хорошо хоть такая. Моей надгробной надписью, по всей видимости, будет надпись на мешке цемента на моих ногах». И дождь, мрак, дождь, мрак, дождь...



## NOIR

Дождь, мрак, дождь, мрак, дождь, героя еле видно, лапочка работает только в кафе, а в кабаке уже работает с трудом, да и то не факт, что это лампочка – так, трудовая бригада светлячков; location'ы на карте приходится подсвечивать, потому что иначе ничего в этом сплошном месиве выделить невозможно; location'ы на карте достаточно подсвечивать – любое пятно света в этом месте глаз замечает сразу. Возьмите грязный портовый город вечером во время дождя, выберите в нем самое пуст

тынное и мрачное место и растяните до размеров города – получится Ankh-Morporkh. И здесь свежих поворотов у детективной истории может быть множество – Марининой ведь слабо в корне изменить ситуацию появлением тролля, просящего о чем-нибудь главного героя. Terry Pratchett'у – запросто.

На этот раз классик литературы, как ее понимают американцы, решил вместо веселого мультяшного сделать мрачный атмосферный квест. Не будем спорить с разработчиками относительно атмосферы: глупо ведь отрицать, что у напитка







«Клубничный аромат» вкус скорее клубничный, чем какой-либо еще. В Ankh-Morpork'e мрачно. Мрачно настолько, что руки вязнут прямо в дожде – еще до того, как он долетел до земли. Авторы хотели атмосферу – и... они честно стараются. Мрачность сертифицирована и застрахована.

И это действительно квест. Классический представитель, только кроме предметов у нас есть еще такая вещь, как темы для разговора. Заметки в записной книжке. Но если учесть, что эти заметки можно вытаскивать из книжки и использовать на внешних объектах (!), то согласитесь, что разница... Так что это типичнейший, не оставляющий никаких сомнений в своей жанровой принадлежности квест. Герой разговаривает с персонажем, получает от него информацию о другом, шантажирует третьего и забирает у него предмет, которым подкупает пятого сразу после того, как при переходе из локейшена в локейшен происходит случайная встреча с четвертым, ко-

торый... Потом все это вдруг обрывается, ненужные предметы удаляются из inventory и объявляется следующая часть. Только почему же всем так кажется, что сделать все это очень просто?!

Бог – Адаму: «Параллельные прямые пересекаются в бесконечности. Это недоказуемо. Но я это видел».

Если квест скучный, то это видно, но обосновать это труднее, чем в случае со стратегией. Допустим, мы даже простим Discworld'у тот факт, что герой ходит ведомыми ему одному тропами и расстояние в два шага пересекает через дальний



угол комнаты, потому что в том углу у него checkpoint; допустим, мы простим это за введенную возможность выходить из комнаты сразу, двойным щелчком на выходе, что сразу ускоряет дело. Допустим, мы



признаем, что интерфейс удобен – хотя не очень понятно, почему предметы в inventory

объединяются при помощи двойного щелчка, а при помощи одинарного только меняются местами. Но почему надежда, она же предпредпоследний оплот квестовой индустрии, должна быть такой по-бараньему тупой?

Если разработчики рассчитывают на неофитов, то зачем им вообще квест? Если на корифеев, то так же нельзя! Тупо, в лоб, простым перебором, который тоже не всегда требуется – застрять негде, игра проходит шаг за шагом без приложения умственных усилий. Получить задание, пойти на новоот-

крывшийся локейшен, поговорить с NPC, пойти на новый локейшен, взять единственный валяющийся на поверхности предмет (ах да! Заметить, что на экране есть поворот!), поговорить с NPC вплоть до открытия нового локейшена (обратите внимание, что об этом факте вас оповещают непосредственно во время беседы), вскрыть фомкой ящик, стоящий на погрузке на корабль, на который нам нужно попасть. Какова головоломка!

Оправдать все это можно, если бы по ходу дела выдавались такие тексты, что просто читать было бы приятно; тогда было бы сказано, что игра неудачна, но удовольствие некое от этого есть. Так вот: это не литература. Российский потребитель перекормлен в школе Гоголем, и нос его воротится инстинктивно. Вы получаете от примитивности комиксного слога эстетическое удовлетворение? Что ж, тогда вы в состоянии найти себе что-нибудь поинтересней Discworld'a.

## ИТОГ

Добросовестно, хороший джаз и озвучка персонажей, новаторская для квеста и тормозящая на Р-200 графика. Вы станете проходить эту игрушку в одном случае: если вас, как и меня, не оторвать ни от Сэллинджер, ни от любовного романа в мягком переплете. Сюжета в Discworld'e полно; квестом и не пахло.

Константин Игнатов







## УПРАВЛЕНИЕ

Практически вся игра происходит в мрачных и дождливых местах, поэтому вполне законно, что курсор выполнен в виде луча света от фонаря. Если луч превращается в зеленую стрелку, то это значит, что, пойдя в этом направлении, вы либо завернете за угол, либо выйдете из этого места вообще и попадете на карту. Если щелкать по стрелке **левой кнопкой** один раз, Лютон будет долго идти пешком, если щелкнуть два раза – перезагрузка экрана начнется сразу. Если луч попадает на что-либо стоящее, появляются титры, объясняющие, что вы нашли. Щелкнув в этот момент **левой кнопкой** мыши, вы либо сделаете что-нибудь с этой вещью, либо услышите комментарий о ее свойствах.

Если щелкнуть **правой кнопкой**, то можно иногда узнать описание предмета. Иногда надписи появляются только после определенных событий или действий. Непостижимым образом иногда эти функции кнопок меняются, поэтому советую везде щелкать всеми кнопками. Чтобы поговорить с кем-то, нужно по нему два раза щелкнуть **левой кнопкой**. Дальше вас ждет либо небольшой диалог, либо появление вспомогательного окна. В левой верхней четверти экрана нарисованы небритый говорящий подбородок и рука. Нажав на подбородок, вы сможете продолжить разговор, нажав на руку – попрощаться. В нижней половине окна могут появляться некоторые темы для обсуждения, нажимая на которые, вы направите разговор в определенное русло. В правой верхней части вспомогательного окна тоже есть два рисунка: записная книжка и саквояж. Нажав на книжку, вы получите доступ к своим записям. Кстати, появляются они самостоятельно, когда вы слышали или

нашли нечто важное. Если в левом верхнем углу экрана в голубом круге появляется пишущее перо, значит, одной записью у вас стало больше.

Если при разговоре щелкнуть один раз **левой кнопкой** по любой записи, вы узнаете, что думает по этому поводу ваш собеседник. Если щелкнуть по некоторым записям не при разговоре, появляется увеличительное стекло с небольшим знаком вопроса. Теперь, если дотронуться увеличительным стеклом до любой вещи, можно узнать, связаны запись и предмет как-то или нет. Не нужные в дальнейшем записи зачеркиваются. Переворачивать страницы можно, дотрагиваясь пером до нижних углов блокнота. Что такое саквояж, я надеюсь, понятно. Это – инвентарь. Щелкая **правой кнопкой** по найденным предметам, вы сможете кое-что о них узнать. Щелчок **левой кнопкой** означает выбор вещи. Чтобы ее использовать, выведите курсор за пределы вспомогательного окна, и щелкните **левой кнопкой**. Окно исчезнет, и вы сможете применить выбранный предмет там, где хотите. Кстати, предметы никак не меняют цвет, поэтому оценить, можно ли ими здесь пользоваться, достаточно трудно. Можно только проверить. Выбор вещи при разговоре означает, что вы либо даете ее собеседнику, либо показываете, либо хотите знать его мнение.

Чтобы проанализировать записи и имеющиеся вещи, достаточно пару раз щелкнуть по самому Лютону **левой кнопкой** (можно нажать **F2**). Часто во время поисков или при беседе будут упоминаться различные

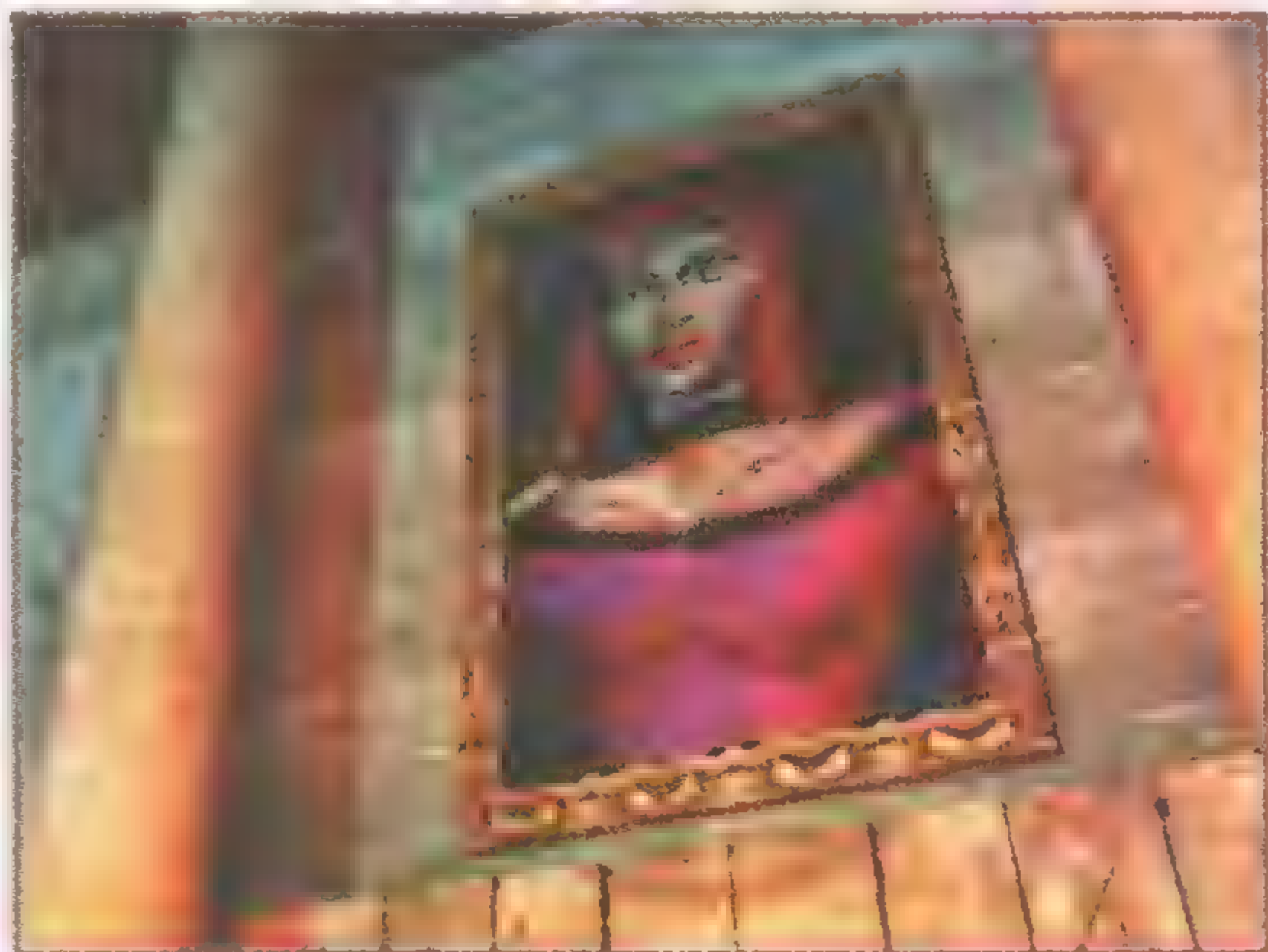
места и адреса. Они тотчас будут отмечаться на вашей карте (в левом верхнем углу экрана будет появляться старинный свиток). Выйдя из любого места, в котором вы находились, вы автоматически будете видеть карту. Передвигая по ней курсор, вы сможете увидеть названия мест, куда вам открыт доступ. Один щелчок – и вы там. Клавиша **F3** показывает блокнот. Основное меню появляется, если нажать **F1**. Опции, восстановление, запись и выход. Все очень просто. Чтобы пропустить любую фразу, достаточно щелкнуть левой кнопкой один раз. Как правило, **Esc** помогает пропустить ролики и сократить неинтересный разговор.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

Вы – частный детектив по имени Лютон. Сидите себе, никого не трогаете, за аренду офиса не платите, потому что нечем, и думаете: ну какой же идиот к вам придет за помощью? Ведь в этом мире никто никому не верит. А если и верит, то только самому себе, да и то не особо. Неожиданный стук в дверь. Пришла девушка по имени Карлотта и предложила расследовать одно дельце. Пообещала заплатить кучу денег. Нужно найти пропавшего человека по имени Манди. Это ее любовник. Вы с радостью соглашаетесь, и Карлотта уходит.

## ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ

После разговора с милой дамой приходит очень хорошая мысль: а где деньги? Но выбора особого нет, поэтому нужно приниматься за работу, рассчитывая на оплату в дальнейшем. Выйдите через дверь на улицу. Единственный доступный сейчас адрес – морской порт, там в последний раз видели Манди. Идите туда. Посмотрите по сторонам. Слева стоит грузчик, с ним вы познакомитесь позже, вернее, с тем местом, где он стоял. Сейчас вам нужен моряк, стоящий на палубе наверху. Судя по всему, это первый помощник капитана. Поговорите с ним, спросите о пассажирах, о двух странных пассажирах, о «Милке». Какая приятная неожиданность – капитан обычно берет на борт пару пассажиров, чтобы в случае неприятностей принести их в жертву морским богам.





Заодно узнайте, где находится капитан. Помощник скажет, что он ужинает в кафе «Анх».

Идите к входу в кафе. Поверните направо и поднимите с земли фомку. Теперь зайдите в кафе, назовитесь Хэмфри Богартом и скажите пианисту, что запретили ему играть эту мелодию. Потом подойдите к Нобби и поговорите с ним обо всем, не забыв расспросить о «Милке», странных пассажирах и о капитане. Нобби в процессе разговора упомянет о Псевдополис Ярде, месте своей работы. Потом подойдите к капитану и поговорите с ним. Попросите разрешения осмотреть каюты «Милки». Капитан разрешит, то есть пошлет вас куда подальше. Не расстраивайтесь. Вернитесь к судну и подойдите к тому месту, где раньше стоял матрос-грузчик. Справа стоит пустая корзина. Сломайте крышку фомкой и залезьте внутрь. Кран перенесет корзину в трюм. Справа внизу, в воде плавает какая-то бумажка. Достаньте ее, хотя то, что на ней написано, прочитать не удастся. Это багажный ярлык. Поднимитесь на палубу, пройдите вдоль левого борта и зайдите в каюту. Осмотрите нижнюю шконку. На ней валяется обрывок записки с цифрой 6 (или 9). Собственно, на корабле делать больше нечего.



Прыгайте за борт, и после небольшой ванны вы снова окажетесь в кабинете Льютона. Почистите перышки и – вперед. Сходите в Псевдополис Ярды и еще раз поговорите с Нобби о странных пассажирах. Нобби сознается, что говорил с одним из них (точнее, с одной) и что она находится в кафе «Анх». Выйдите на улицу. К вам подойдет какой-то громадный уродец по имени Малахит и достанет вас просьбами найти какую-то Терму. Единственный полезный факт, который он вам откроет, – это то, что Терма бывала в кабачке «Октариновый попугай». Идите в кабачок и поговорите с троллем-певицей по имени Сапфир. Спросите ее о Терме. Сапфир скажет, что она умерла и что ее похоронили под именем мадам Лодстоун. Также спросите, где можно найти Малахита. Оказывается, он бывает в мастерской Родана.

Вернитесь к Нобби и узнайте у него все о мадам Лодстоун. Он скажет, что та похо-

ронена в мавзолее. Отправляйтесь туда и побродите среди могил. Нужную вы не найдете, но запись на память останется. После неудачных поисков нужно промочить горло. Идите в кафе «Анх». Какая встреча! Девушку по имени Илса вы не видели много лет. Поговорив о том о сем, спросите ее, была ли она на «Милке». После некоторых отпирательств она скажет, что приплыла вместе с парнем-иностранцем по имени Ту Конкерс. Покажите Илсе багажный ярлык. Девушка-полиглот прочтет надпись: пирс номер пять. Вернитесь к Льютону в офис. Там вас ждет карлик по имени Аль Хали. После того как он предложит вам перестать заниматься делом Манди, вышвырните его на улицу. Время посетить пирс номер пять. Поговорите с охранником, хотя никакого толку вы от него не будете. Вернитесь к себе в офис и поднимите с пола приглашение от вашей работодателя. Она хочет знать, как продвигается расследование. Ну что ж, нанесите ей визит.

Поезжайте в замок Оберволд. Поговорите со старым дворецким и покажите ему приглашение от Карлотты. Старик уйдет, а вы поднимите голову и посмотрите на огромный портрет над главными дверями. В этот момент появится Карлотта. Поговорите с ней и спросите о мавзолее. Скажите, что не можете найти нужную могилу. Она пообещает вам помочь. Пока она переодевается, дворецкий скажет, что с вами хочет поговорить старый граф. Отвязаться все равно не удастся, поэтому поговорите и отправляйтесь в мавзолей. Карлотта найдет нужную могилу. Перепишите надпись с памятника себе в блокнот. В это время Карлотта исчезнет. Вернитесь в замок и поговорите со старым дворецким о графе. В разговоре выяснится, что граф переживает за исчезнувшего компаньона. Войдите в замок и пройдите слева от основной лестницы во внутренний двор. Поговорите с графом о его исчезнувшем компаньоне. Граф скажет, что это карлик и он исчез три дня назад – как раз, когда в порт пришла «Милка». После этого граф попросит вас найти карлика Регина и пообещает хорошо заплатить. Лишние деньги никогда не помешают. Чтобы вам было легче искать, граф даст вам его фотографию.

Пора проводить Малахита. Идите в мастерскую Родана. Посмотрите, как творит великий мастер, обойдите скульптуру и зайдите в подсобку. Поговорите с Малахитом и скажите, что нашли Терму, но, к сожалению, она уже мертва. Тролль начнет бубнить, что ему нужно увидеть тело. Отведите его в мавзолей и покажите могилу. Тролль скинет крышку с

могилы и скажет, что это не Терма и что нужно искать дальше. Не повезло. Согласитесь продолжить поиски и попросите его помочь. Малахит даст вам металлическую «кошку» с веревкой. Когда тролль уйдет, поройтесь в открытой могиле и заберите алмазные зубы покойника. Выйдите из мавзолея и идите на пирс номер пять. Пройдите мимо охранника и поверните направо, за угол. В левом верхнем углу есть окно в крыше. Забросьте в него «кошку» и по веревке заберитесь на крышу. Теперь фомкой сломайте раму и спуститесь внутрь склада. Справа за коробками валяется пачка спичек с оторванным уголком. У вас есть какой-то обрывок. Посмотрите, не подойдет ли он к этой пачке спичек. Ага! Почерк Манди и адрес бара «Октариновый попугай». Вылезайте наружу и идите туда. Поговорите с барменом и спросите его о Манди. Чтобы доказать, что бармен врет, покажите ему пачку спичек с адресом бара и скажите, что все его слова – это гнусная ложь. Тогда бармен скажет, что Манди наверху. Пройдите направо, мимо стойки, и поднимитесь на второй этаж. Жаль, что вы даже разглядеть Манди не успели толком, а уже получили по голове чем-то тяжелым. Пока вы лежали и пускали пузыри, кто-то прикончил Манди. А виноватым считают вас, так как никто больше к Манди не входил. Короче, у вас теперь подписка о невыезде.

## ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ

Когда надоедливые полицейские уйдут, прочтите надпись на стене, сделанную Манди кровью перед смертью. Что-то абсолютно непонятное. Найдите наверху над телом обрывок веревки, привязанный к стропилам. Изучите его как следует, пока в блокноте не появится соответствующая запись. Потом щелкните по записи и наведете появившееся увеличительное стекло на ботинки Манди, стоящие под обрывком веревки. Значит, Манди подвесили за ноги перед смертью. Щелкнув по надписи о повешенном Манди, наведите увеличитель-



ное стекло на надпись на стене. Ну конечно. Поскольку Манди был подвешен за ноги и висел вниз головой, то и надпись нужно читать, перевернув ее. Получается ком-





бинация чисел и букв. Все-таки лучше, чем предыдущая абракадабра. Спуститесь вниз, в бар, и поговорите с барменом. Спросите его, почему Манди подвесили. Опять он ничего не знает и не помнит. Скажите, что Манди был на полу, когда полиция пришла. А перерезал веревку не убийца. Бармен сознается, что веревку перерезал он, но зачем – не знает, просто так. Спросите этого патологического лгуна про ботинки и про то, что в них было. Попросите бармена вернуть вам находку, и он отдаст вам незнакомую монету с квадратным отверстием в середине. Самое лучшее – это пока не говорить о ней полицейским. Еще спросите у бармена, почему солгала Сапфир. Он скажет, что Сапфир находится в костюмерной и вы сами все можете узнать.

Идите туда. Вход расположен слева от сцены. Поговорите с Сапфир, и она скажет, что у нее проблемы с деньгами и что она частенько бывает в казино «Сатурналия». Оставьте ее одну и идите в морской порт. Покажите первому помощнику капитана фотографию пропавшего карлика Регина. Первый помощник вспомнит его и скажет, что помнит этого парня. И что он уехал очень быстро на повозке и с ним при такой погоде вполне мог произойти несчастный случай. Идите к Нобби в Псевдополис Ярд и спросите его о несчастных случаях за последние несколько дней. Он скажет, что что-то вроде было у Сентиментального моста. Вам придется еще раз вернуться на причал. «Милка» ушла, но на пристани остался валяться замечательный кусок веревки. Достаньте «кошку» и привяжите ее к веревке. Альпинистское снаряжение снова готово к работе. Теперь можно сходить и посмотреть, что случилось у Сентиментального моста. Дошли? Обратите внимание на тормозные следы, уходящие прямо в пролом в перилах. Слева, на пруте, висит обрывок ткани красного цвета. Возьмите его, вдруг пригодится. Посмотрите вниз, в реку. Что-то там плавает. Попробуйте подцепить это «кошкой». Подцепить получается, а вытащить – нет, силенок маловато. Нужен кто-нибудь посильнее, например, Малахит.

Ладно, оставьте реку в покое и идите в казино «Сатурналия». Народу – море, и

большой частью знакомые люди. Вот, например, Илса со своим партнером. Придется поговорить с ними. И еще Карлотта в рулетку играет. А тут, кстати, наемный убийца зашел, всех пописать хотел. А на вопрос, зачем он это делает, резонно ответил: «А что же еще делать наемному убийце?» Правда, вас он убьет бесплатно, но попозже. Подойдите к игорному столу слева и спросите крупье о Сапфир. Он скажет, что голова у него совершенно тупая и он ничего не помнит. Достаньте свой толстый кошелек и дайте крупье денег. Память у него резко улуч-

шится. Повторите свой вопрос о Сапфир. Крупье скажет, что она почти никогда не выигрывает, а если вдруг повезет, то все равно все спускает. Так что у нее одни долги. Ага, запишем. Надо все спокойно проанализировать. Идите к себе в офис. Оп, старый знакомый карлик снова вас дожидается, правда, на этот раз – с топором. Короче, товарищ, давайте дружить домами и не пройдите ли вы к нам в гости? Трудно отказать человеку с таким топором.

Познакомьтесь с хозяином дома. Это Хорст. Он долго будет говорить, как вы ему нравитесь, но итог таков: он хочет получить от вас золотой меч и готов заплатить десять штук. Поддакивайте ему по мере необходимости, особо не вдаваясь в детали. Как только представится возможность, прощайтесь. Теперь в попугайский кабак. Спросите бармена о деньгах Сапфир, и он что-то наплетет про секретную встречу, на которой Сапфир то ли была, то ли нет. Зайдите в гримерку и спросите Сапфир сначала о долгах, потом о секретной встрече. Она немного посопротивляется, затем скажет, что Терма жива что и это она дала Сапфир деньги. Потом Сапфир пообещает помочь встретиться с Термой и сообщить вам об этом письмом. Этого пока достаточно. Пора поговорить с Карлоттой. Может быть, она все еще в казино? Проверим.

Расскажите ей о смерти Манди и скажите, что можете найти того, кто его убил. Спросите ее о золотом мече. Карлотта предложит поговорить в более конфиденциальной обстановке, например, у нее дома. Спросите ее, почему она вас использовала и подставила. Интересные вещи выясняются. Манди и не любовник вовсе, а контакт. Но почему-то на встречу не пришел, вот Карлотта и наняла вас его отыскать. Она попросит вас не обижаться и неожиданно вас поцелует. Этот поцелуй вы не забудете даже после смерти. Спросите Карлотту о грузе, который был на «Милке», и возьмите корабельную накладную. С накладной идите на пирс номер пять и покажите ее охраннику.

Он позволит узнать вам кое-что о грузе, который был на «Милке», в том числе о винных емкостях. Теперь сходите в мастерскую Родана и попросите Малахита помочь вам, рассказав о вещах, валяющихся в реке. Когда он согласится, отдайте ему «кошку» с веревкой и отведите к реке. Малахит достанет из реки повозку Регина. В ней обнаружится шкатулка, которую заберет Малахит и, сказав, что она принадлежит Терме, убежит. Все остальное – к вашим услугам. Осмотрите повозку, затем тело. Достаньте фотографию и сравните ее с оригиналом. Одно и то же лицо, только на фотографии карлик лысый, а в повозке – волосатый. Снимите с головы Регина парик. Изнутри к парикю прикреплен ключик. Маленький ключик – маленькая дверка.

Идите в казино «Сатурналия» и спросите про ключ у знакомого крупье. Он скажет, что ключ ему знаком, точно такими же открываются депозитные ячейки в их казино. Вход в депозитарий слева от главного входа. Регин был карлик, логично начать проверку с нижнего ряда. Откройте ячейку и заберите конверт и ожерелье. Посмотрите, что в конверте. Ничего, и нет никаких надписей. Сходите в замок к старому графу. Скажите дворецкому, что хотели бы поговорить с графом. Расскажите старику о смерти его товарища. После этого покажите ожерелье. Граф скажет, что подарил его Регину и что оно сделано из необычайно прочной и редкой породы красного дерева. Также он расскажет об этих деревьях высотой в одну милю. Поговорив с графом, идите в кафе «Анх». В баре сидит пианист Самюэль. Поговорите с ним и спросите о винных емкостях, которые привезла «Милка». Самюэль скажет, что они постоянно закупают вино, и если интересно посмотреть на него, то несколько бочек находятся в винном погребе. После этого он даст вам ключ. Выйдите на улицу и пройдите к погребу. Он расположен в том месте, где вы нашли фомку. Ключом откройте погреб и спуститесь вниз. Ну, никуда не деться от женщин. Опять перед вами Илса со своим компаньоном. Его немного подранили. Спросите у Илсы про ящики с «Милки», принадлежащие некому Варбергу. Илса скажет, что Варберг – это ее фамилия, и ящики





тоже ее. Илса готова вам во всем помочь, если вы найдете укромное место, чтобы ее товарищ смог надежно спрятаться от преследующего его убийцы. Придется помочь.

К вам в гости пришел Нобби. Оказывается, полицейские нашли свидетеля преступления и данное им описание убийцы однозначно позволяет исключить вас из

редо Кранк (она вам никого не напоминает?). Записав ее имя, попрощайтесь и идите в логово Хорста. Расскажите ему о том, что Лоредо Кранк в городе. Хорст очень обрадуется и попросит вас организовать ему встречу с девушкой.

Вернитесь в Гильдию и скажите Лоредо, что Хорст очень хочет ее видеть. Она тут же уйдет. Подойдите к книжным полкам и осмотрите их. Одна книга немного выдвинется. Потяните ее. Панель вокруг камина повернется и откроет потайной ход. Пройдите в него. Перед вами – защитное поле. Попробуйте пройти через него. Вы находитесь на улице. Ну, понравилось быть лягушкой? Вернитесь в потайной ход и попробуйте выключить защитное поле, нажимая на кнопки на панели слева от входа. После этого прочтите инструкцию на стене. Вы стоите перед входом в хранилище 51. Выйдите на улицу и идите в казино «Сатурналия». Поговорите со знакомым крупье. После этого познакомьтесь с посетителем, стоящим справа. Это волшебник. Обсудите с ним все возможные темы. Он скажет, что все время проигрывает, а работает в фирме, занимающейся установкой магических защитных систем. Покажите ему ожерелье из красного дерева. Скажите, что покойный Регин всегда был в выигрыше, обладая этим талисманом. Предложите отдать его волшебнику в обмен на некоторые сведения о магических защитных системах. Он откажется. Скажите, что вам надо попасть в хранилище 51, а волшебнику все равно терять нечего. Тогда он расскажет вам об аварийном способе отключения системы защиты. Отдайте ему ожерелье и идите в Гильдию, к входу в хранилище 51. Используйте запись об аварийном выключении на панели управления. Сработало. Заходите внутрь хранилища. На полу валяется куча различных ящиков. Откройте блокнот и по номеру, написанному на стене Манди, найдите его ящик. Достаньте алмазный зуб тролля и разрежьте им стекло. Достаньте урну и разбейте ее.

Посмотрите на квитанции в коробке слева. Оказывается, вино поставляется во дворец. Пока в погребе больше делать нечего. Надо проверить, не пришло ли письмо от Сапфир. Сходите к себе в офис и проверьте. Письмо действительно пришло. Сапфир пишет, что договорилась о встрече с Термой в какой-то трущобе, да еще на крыше, но просит поторопиться. Хорошая новость! Надо захватить Малахита. Идите в мастерскую и расскажите Малахиту о встрече. Он затопает от нетерпения и больше ни о чем говорить не захочет. Идите к месту встречи. Какая неприятность – вы опять в отключке, а Малахит убит. Полицейские, которые будут вас допрашивать, будут говорить много лишнего, чтобы вас запутать. Но постарайтесь их не огорчать, отвечайте что-нибудь. Итог все равно будет один – вас запрут в камере, расположенной во дворце патриция. Подойдите к двери и по стойте спокойно. На середину камеры выбежит большая крыса. Она немного посидит, а затем скроется в трещине в на противоположной стене. Найдите эту трещину и засуньте в нее руку. Оказывается, один блок не закреплен. Вытащите его и пролезьте в образовавшуюся дыру. Вы попали в соседнюю камеру. В ней сидит технический гений Леонард, изобретающий летающую машину, которая будет махать крыльями. Поговорите с ним и предложите помощь. Потом пройдите вперед, к противоположной стене, и загляните в большую дыру. В это время из вашей камеры донесется звук ключей в замке. Так что вам лучше немедленно вернуться назад.



списка подозреваемых. Нобби проводит вас в Псевдополис Ярд и вернет все ваши вещи, за исключением фомки. Она будет проходить по делу как улика. А в хорошем месте вы были, главное – в безопасном. Вернитесь к дворцу патриция и поговорите с охраной. Потом зайдите за угол и примените вопрос о потайном месте на стене дворца. Забросьте вверх «кошку» и залезьте в знакомую дыру. Поговорите с Леонардом. Вылезайте наружу и идите в винный погреб кафе «Анх». Скажите Илсе, что нашли замечательное потайное место, где можно спрятаться. В тюрьме, под носом у патриция, точно никто искать не будет. Отведите их к Леонарду в камеру. Илса сдержит слово и отведет вас в Гильдию, отрекомендовав как своего персонального гостя. Подойдите к камину и поговорите с Ло-

Теперь у вас в руках золотой меч, за которым гоняется столько народу. Нелегко будет его уберечь. Выйдите из хранилища на улицу. Бегите быстро к себе в офис. Да, кто-то бежит намного быстрее вас. Меча нет, да и вас тоже нет.

## ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ

Похоронили вас скромненько, землей присыпали, плитку воткнули и оставили гнить. Но пути Господни неисповедимы. Вам удалось выбраться из могилы, правда, превратившись в вервульфа. Но плюсы в этом тоже есть. Совершенно поразительное ощущение цвета и запахов. Вы их как будто видите. Послушайте Великолепного пса Гаспода. Он объяснит вам, как превращаться из человека в волка и наоборот. Он научит вас определять и запоминать раз-





личные запахи. Один запах особенно привлёк ваше внимание. Что-то, связанное с казино «Сатурналия». Вы – опять человек. Если щёлкнуть по самому Льютону, то в инвентаре будет появляться символ для изменения вашего облика. Поднимите и прочитайте письмо от Илсы. Превратитесь в волка и понюхайте все запахи. Если при этом появляется небольшое облако, значит, запах занесен в вашу память. Идя по одному из запахов, вы окажетесь около казино «Сатурналия». Заходить туда пока рано. Подойдите к силуэту, нарисованному мелом на дороге, и поднимите кусок зеленого мха. Откуда он здесь взялся? Вернитесь к себе в офис. Стоит умереть, как у вас по столам начинают шарить всякие личности и воровать последнее. Скажите Нобби, что вас не убили, а только похоронили, а это совершенно разные вещи. Нобби извинится несколько раз и быстро уйдет.

Заберите со стола оставленную им фомку. Превратитесь в волка и понюхайте все находящиеся в вашем офисе запахи. Верните себе человеческое обличье и отправляйтесь в замок Оберволд. Попросите дворецкого позвать Карлотту. Когда он уйдет, превратитесь в волка и понюхайте. Ого, оказывается Карлотта тоже вервульф. Попросите дворецкого передать Карлотте ваше пожелание встретиться с ней в кафе «Анх». Дворецкий выпроводит вас, но вы вернитесь и попросите разрешения встретиться со старым графом. Поговорите с ним. Неожиданно к графу пришел гость – тощий скелет в черном балахоне и с косой в руке. Хорошо, что не к вам. Попросите Смерть немного подождать, так как вам нужно задать графу пару вопросов. Ха-ха. ОК. Спросите старика про мох. Он вспомнит название и скажет, что подробную информацию можно найти в книгах, находящихся в библиотеке. После беседы дворецкий проводит вас туда. Найдите картотеку, подойдите к ней и поищите номера книг про мох. Прочтите в книге, что подобный вид мха растет только в подземных коллекторах. Найдите по картотеке номера книг про коллекторы. Вам в руки попадет старая карта подземных городских сооружений и коммуникаций. Идите в коллектор. Поверните в правую трубу и превратитесь

в волка. Идите по следу пурпурного знакомого запаха, пока не дойдете до кучи мусора. На доске слева лежит кулон в виде жука. Заберите его. Познакомьтесь и поговорите с мышинной смертью.

Выйдите на улицу. Идите во дворец патриция, заберитесь по веревке наверх. Поговорите с Ту Конкерс и спросите его, не знает ли он что-нибудь о жуке-кулоне. Ту Конкерс, оказывается, археолог. Он скажет, что жук из храма Ану-Ану. Попрощайтесь, спуститесь вниз и идите в бар «Октариновый попугай». Прочтите все объявления на доске.

В невидимый университет требуется сотрудник, оплата – два доллара за каждый день. Поговорите с барменом об убитом торговце. Зайдите в примерку Сапфир, превратитесь в волка и понюхайте парфюмерию. Станьте человеком и заберите ее духи. Идите в невидимый университет (разумеется, на карте невидимого быть не может, поэтому университет называется «Новый зал») и поговорите с главной горничной об устройстве на работу. Спросите ее об убийстве волшебника, затем о ботинках покойника. Согласитесь на предложенную работу.

Когда горничная уйдет, зайдите в спальню. Превратитесь в волка и осмотрите школьную доску. Станьте человеком, осмотрите шкафчики у кроватей. В одном из них – книги. Просмотрите их. Записью об Ану-Ану подействуйте на доску. Пройдите налево, до конца, и поговорите со швейцаром. Потом спросите его об убийстве волшебника. Оказывается, бедняга был отравлен. Выйдите из спальни и идите к

дворцу патриция. Зайдите за угол, подойдите к винным бочкам и осмотрите их. Превратитесь в волка. Нажмите на голову волка в нижней части экрана, и появится ваше собрание запахов. Сравнивайте запахи из инвентаря с фиолетовым запахом у винных бочек. Ага, здесь пахнет вашим убийцей. Превратитесь в человека и идите в погреб кафе «Анх». Сломайте фомкой одну из пустых бочек и залезьте вовнутрь. В качестве напитка вы будете доставлены во дворец. Выберите из бочки, превратитесь в волка и понюхайте. Ваш убийца точно здесь был.

Станьте человеком и идите вперед, по коридору, до двойных дверей. Снова превратитесь в волка и толкните двойные двери. Обостренный слух поможет вам услышать много интересного. Когда вас заметят, бегите домой, то есть в офис. А тут вас догонит наемный убийца. Хотя, он очень удивлен, что вы еще живы. Поговорите с ним. После разговора идите в гильдию купцов. Поговорите с вышедшим человеком, спросите его о ботинках мертвеца. Помучьте его немного вопросами, и он проговорится, что убитый был один. Правда, больше он вам ничего не скажет. Надо еще что-нибудь узнать о подробностях смерти торговца. А кто лучше всего может знать об этом, как не сама Смерть. Идите в замок старого графа и попросите пропустить к нему. Точно, Смерть еще здесь. Узнайте, правда ли, что она присутствует при каждом акте смерти. Оказывается, что должна, но как-то иногда не получается – личные дела отвлекают. Спросите ее о смерти торговца. Смерть скажет, что это она видела, что она еще никогда не была свидетелем по чьему-то убийству и говорить ничего не намерена. Повторите вопрос, и Смерть, разозлившись, прогово-







Когда проповедь кончится, Мункалф направится в тайное святилище. Проследите за ним и послушайте интересный разговор. Кажется, вас заметили. Надо бежать. Вернитесь в офис. Время прошло, можно в нормальном обличье сходить и посмотреть, где вы недавно были. Идите в святилище. Рассмотрите узоры на стене. Один из них повторяется слишком часто. Зарисуйте его. Обратите внимание на карту города, лежащую на столе. Идите в библиотеку старого графа и по картотеке найдите книгу про зарисованный символ. Также узнайте все,

что покойник был раздавлен. Какие у нас надежные свидетели! Вернитесь в невидимый университет, пройдите к шкафчикам в спальне. Достаньте жука и дотроньтесь им до книги о храмах. Так вы сможете узнать, как открыть медальон. Откройте его, и получите список имен, одно из которых – Терма. Теперь самое время поговорить с Карлоттой.

Идите в кафе «Анх». Сначала узнайте, зачем она вас сделала оборотнем. Оказывается, это был подарок избранному человеку. Вот и целуйся после этого с незнакомыми женщинами! Спросите у Карлотты, почему Манди был повешен вверх ногами и не она ли его убила. После этого спрашивайте о разных убийствах до тех пор, пока Карлотта не скажет, что является поклонницей богини Эраты и во время убийств была в храме маленьких богов. Заодно спросите о том, почему и как сама Карлотта стала вервульфом и как ей это нравится. Оказывается, ее муж был оборотнем. Еще вы узнаете, что октарин – это восьмой, волшебный цвет спектра, невидимый для человеческого глаза. Идите в храм, пройдите прямо, за бассейн, и поверните направо. Поговорите со священником Мункалфом о богине Эрате, затем спросите его о найденном в жуке списке. Выйдите из храма и поверните за угол. Вы окажетесь на кладбище. Пройдите через него. Прямо перед вами находится окно, около которого стоял священник. Превратитесь в волка, подойдите к окну и подслушайте разговор. Мункалф говорит что-то троллю о тайной встрече истинных последователей. Вернитесь в храм, поверните направо и подойдите к дерганому монаху. Поговорите с ним о встрече истинных последователей. Потом спросите, где они соберутся, и попросите вас туда отвести. Согласитесь стать последователем монаха, и он отведет вас на место, а сам встанет за дверью, чтобы предупредить об опасности. Пройдите вперед и обойдите кафедру. Загляните под нее. Места немного, но спрятаться можно. Монах крикнет, что идут люди. Сидите под кафедрой тихо. Мункалф подойдет к кафедре и начнет проповедь. Достаньте духи Сапфир и полейте ими ботинки проповедника. По этому следу вы сможете узнать, куда пойдет Мункалф.

что можно, о Нилонасатепе. Вернитесь в тайное святилище. Пользуясь записями в блокноте, отметьте на карте места шести известных вам убийств. Шесть точек являются вершинами восьмиугольника. Не хватает только двух точек – двух убийств! Знать бы, в каком из двух мест произойдет очередное убийство. В центре восьмиугольника находится дискотека. Сходите туда. Слева от входа со стула возьмите приглашение на спектакль. И снова воспользуйтесь графской библиотекой. Используя приглашение, найдите книгу о дискотеке. Весь его репертуар состоит из восьми больших трагедий. Каждая – со своим набором убийств. Вернитесь в театр и подойдите к сцене вплотную. Поговорите с актером на сцене. Превратитесь в волка и проанализируйте запахи. Ваш убийца где-то рядом. Станьте человеком и осмотрите необычные отметки на боковой стороне сцены. Откройте блокнот и найдите знак угря. Примените его на странные отметки, и сцена откроется. Войдите внутрь. Ого, да здесь огромный храм!



Пройдите в центр круга и примените на алтарь запись о восьми великих трагедиях. Ощущения подсказывают, что срочно надо идти на улицу Дэгон. Слева расположен вход в магазин. Рядом есть заколоченное окно. Достаньте фомку и отдерите доски. Залезьте через окно внутрь. Справа валяется куча мусора. Разгребите ее, и найдете кость. Человеческую кость. Зна-

чит, интуиция вас подвела и вы пришли не на то место. Зато теперь последнее место убийства известно наверняка. Быстро вылезайте из магазина и бегите на оставшуюся вершину восьмиугольника. Вроде пока все тихо. Спрячьтесь в кустах справа. Неожиданно пришел Аль Хали. И еще более неожиданно его съели, то есть проглотили живьем. После этого появится Карлотта. Поговорите с ней. Она сознается, что раньше ее звали Терма. Но жизнь так распорядилась, что она стала приверженцем бога Ану-Ану. Карлотта предложит вам присоединиться к ним. А вам и деваться некуда. Посмотрите сатанинский обряд. От напряжения храм разрушился, и все разбежались. Ну, кто мог, разумеется.



## ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЕРТОЕ

А вы почему-то остались. Природное любопытство частного детектива... Хотя вроде уже и расследовать нечего, и так все ясно. Предложите Карлотте быстрее уходить отсюда, но она откажется. Разгребите кучу мусора справа и достаньте золотой меч. Посмотрите на надписи на стене слева и сделайте о них пометку. Выйдите в театр и поговорите с одним из заговорщиков. Идите в замок Оберволд. Старый граф, к сожалению, умер, но велел дворецкому всегда пропускать вас в библиотеку. Проверьте, нет ли в картотеке еще каких-либо упоминаний о Нилонасатепе. Вы узнаете, что существует некий артефакт, называемый Радиант Трапезахедрон, обладающий определенной силой. Идите в замок патриция и залезьте в камеру Леонарда. В камере разрушилась целая стена, но это мало волнует конструкторов. Поговорите с ними о Радианте Трапезахедроне. Когда вы разберетесь с геометрическими названиями, Ту Конкерс даст вам звездную карту, которая поможет определить местонахождение драгоценного камня. Теперь идите в святилище и поговорите с Кондо. Потом с ним поговорит Смерть. После этого обыщите тело Кондо и заберите амулет.

Отправляйтесь в храм маленьких богов. Кажется, Мункалф совсем спятил, постоянно хихикает. Спросите его об амуле-





те. Священник скажет, что его все ненавидят, а особенно Фойд. Но где он сейчас, Мункалф не знает. После этого старик залезет на вершину своего храма и закричит, что отрекается от всех богов. Его ударит молния, и он свалится вниз. Мункалф удивится, что пережил такое падение, но Смерть скажет, что не пережил. Сделайте запись о Фойде и идите его искать. Сходите в мастерскую Родана. Пройдите на то место, где обычно стоял Малахит, и подберите ленты. Подойдите к скульптору и покажите ему эти ленты. Тот будет долго мяться, а потом сознается, что иногда подрабатывает пластическим хирургом. Спросите его о Фойде. С памятью на адреса у Родана плохо, но он скажет про дом напротив заброшенного магазина, у реки. Так это же улица Дагон! Идите туда. Войдите в дверь напротив сломанного окна и подойдите к Фойду. Спросите его о Нилонасатепе. Потом покажите меч и спросите, как им пользоваться. Достаньте амулет Кондо и узнайте, не знакома ли Фойду эта вещь. Оказывается, амулет принадлежал Сатрапу. Спросите, кто был контактом Сатрапа. Фойд скажет, что его зовут Гелид и он вроде бы служил швейцаром в невидимом университете. Идите в университет и поговорите с главной горничной. Она вся закипит от

негодования и скажет, что вы уволены и внутрь она вас ни за что не пустит. Попробуйте все-таки пройти внутрь. Не вышло.

Идите в Псевдополис Ярда, попросите у Нобби ордер на обыск в невидимом университете и скажите, что от этого зависит судьба всего города. Он скажет, что это невозможно. Напомните ему, как застали его в вашем кабинете без всякого ордера и с фомкой в руке. Нобби сразу станет покладистым и даст вам необходимую бумажку. Вернитесь в невидимый университет и покажите ордер горничной. Она пропустит вас внутрь, хотя и устроит вам допрос. Пройдите через спальню и подойдите к тому месту, где стоял швейцар. Теперь на его месте находится лужа крови. Превратитесь в волка и пройдите по следу в астрономическую обсерваторию. Поговорите с Сатрапом. Вот где темные силы окопались! Вступите с Сатрапом в бой, когда он попытается уйти, и сбросьте его с крыши. Посмотрите, как он торгуется со Смертью. Подойдите к телескопу и посмотрите в него. Поднимите с пола астролябию. Найдите мозаику на полу. Положите туда звездную карту.

Посмотрите на группу маленьких неярких звезд слева и щелкните по ним. Скажите голему повернуть телескоп и посмотрите в него. Если звездная карта не врет, драгоценный камень должен быть где-то в мавзолее. Идите туда. Используйте астролябию на звездное небо. Несколько вычислений, и вы окажетесь у нужной могилы. Поверните голову фигурки на плите. Могила раскроется. Спуститесь вниз. Перед вами стоит саркофаг. Осмотрите его и найдите небольшое углубление. Положите туда монетку Манди. Коле-

со легко повернется, и крышка саркофага отъедет в сторону.

Внутри лежит скелет в доспехах древнего рыцаря и держит в руках волшебный камень. Возьмите его. Зомби не захочет его отдавать. Отрубите ему руку. Потом поговорите с ним. Чтобы вы могли забрать камень, вы должны отгадать загадку, но рыцарь за четыреста лет лежания в гробу напрочь ее забыл. А без загадки отдать камень он не может. Достаньте меч и пообещайте отрубить ему еще что-нибудь, если он не отдаст камень. Вы не оставили ему выбора. Возьмите Трапезахедрон и выйдите из могилы. Вас встретит Хорст и попросит меч в обмен на Илсу. Придется уступить. Вернитесь в свой офис и поговорите с Илсой. Откройте инвентарь и дважды щелкните по камню. Он покажет, где находится Хорст. Идите на Сентиментальный мост. Хорст разговаривает с Карлоттой. Она требует золотой меч, а Хорст собирается ее убить. Вмешайтесь, убейте Хорста и заберите меч. Поговорите с Карлоттой, но не соглашайтесь идти с ней. Придет Нобби и арестует ее.

Перед вами стоит трудная задача – остановить разрушительные силы зла. Только нужно добраться до портала, но как? Помните, два ваших приятеля делали что-то летающее и махающее? Сходите к ним и спросите, как дела. Да, самолет готов. Скажите, что вы хотите быть первым испытателем этого агрегата. Пожалуйста, но нужна стартовая площадка. Выйдите на



крышу и разгребите кучу щебня. Вернитесь к Леонарду и скажите, что взлетная площадка готова. Когда самолет выкатят на крышу, сядьте в него. К вам подойдет Илса и скажет, что это полное безумие – лететь без всякой защиты. Сойдите на землю и нарисуйте знак угря на борту самолета. Вполне подходящая защита. Теперь – вперед. Вставьте Трапезахедрон в золотой меч и убейте врага.

Илса захочет остаться с вами, но за ней и ее мужем до сих пор охотятся люди из лиги убийств. В этом городе им не будет покоя. Скажите, чтобы они улетали.

Над вашим городом встает солнце.

Nick Silin



Лицензионные диски  
компании "Бука"  
ИМЕЮТ РЕГИСТРАЦИОННУЮ  
КАРТОЧКУ, КОТОРАЯ ДАЕТ ПРАВО НА  
ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ И ЯВЛЯЕТСЯ  
ЛОТЕРЕЙНЫМ БИЛЕТОМ МНОЖЕСТВА  
КОНКУРСОВ И РОЗЫГРЫШЕЙ!

ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ 30 СЕНТЯБРЯ

# ПЕТЯНА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2

## СУДНЫЙ

## ДЕНЬ

Дашь сексуальную  
революцию!

**Бука**  
BUKA

По вопросам оптовых закупок  
обращайтесь в компанию "Бука"  
тел./факс 111-5440, 111-5156.  
E-mail: [buka@dol.ru](mailto:buka@dol.ru)  
<http://www.buka.com>

Минимальные требования:  
Win95-98,  
P166 / 16 Mb RAM / 2 Mb Video /  
12x5speed CD-ROM / MOUSE



Очень удачное  
соединение двух  
разных жанров:  
приключения и  
авиасимулятора

Разработчик: Surreal Software  
Издатель: Psygnosis Ltd. / SoftClub  
Выход: август 1999 г.  
Жанр: adventure  
Требования: P-233, 32 Мб, рек. 3Dfx

Графика: ★★★★★★★★★★  
Звук: ☆★★★★★★★★★  
Играбельность: ☆★★★★★★★★★

ПРОБА

8.7

## DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

### ДРАКОН ЗАПАДНЫЙ

«Огромная громоздкая змея с когтистыми лапами и крыльями – вот, пожалуй, самое привычное описание дракона. Он бывает черный, но самое главное, что он также ослепительно блестящ, и еще ему свойственно изрыгать пламя и дым. На Западе дракона всегда представляли злобным. Одним из классических подвигов Геракла, Сигурда, св. Михаила, св. Георгия была победа над драконом и его убийство... Время сильно подорвало престиж дракона. Лев для нас – это реальность и символ, а дракон – всего лишь символ, никак не реальность. Дракон, вероятно, самое известное, но также самое незадачливое из фантастических животных. Он кажется нам чем-то ребяческим и нередко портит истории, в которых появляется...»

Х. Л. Борхес,  
«Книга вымышленных существ»

В этот раз общее для драконов правило было нарушено: разработчики компании Surreal Software решили приспособить летающую рептилию для спасения мира, а чтобы игра выглядела колоритнее, дали ей в напарники милую девушку. Задумка неплохая, тем более, что эта странная парочка обладает довольно-таки большим боевым потенциалом: возможностей по части уничтожения всех встречаемых и поперечных хоть отбавляй. В качестве пушечного мяса и тренировочных «груш» используются груды орков, троллей и прочая оставшаяся скандинаво-финская нечисть. Плюс хорошая, очень хорошая, прямо-таки превосходная графика... Вот вам краткое описание Drakan – первого в мире симулятора полетов на драконе. Впрочем, полноценным симуля-

тором игру можно назвать лишь с большой натяжкой (хотя управление девушкой тоже своего рода симуляция), лучше будет определить жанр как adventure с элементами симулятора полета на настоящем драконе, большом и огнедышащем.

### С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ ДРАКАН

Тихий ночной лес внимательно наблюдал за двумя теньями, скользившими по широкой тропинке. Холодный свет луны на мгновение выхватил из темноты две фигуры: маленький мальчик, державшийся за руку старшей сестры... Затем снова сгустился мрак. Но темнота была знакомой и близкой, пахнувшей домом и очагом. До деревни осталось совсем немного, стволы деревьев приветственно раздвинулись, лес узнал своих. Внезапно он ошестинился длинными копьями и ржавыми топорами. Засада! Слово из-под земли, выросли несколько троллей, хищно улыбающихся. Девушка вытащила длинный боевой меч, но врагов было слишком много: она успела отправить на тот свет двоих и зацепить еще одного, как вдруг сильный удар по го-



лове лишил ее сознания. Отряд скаутов направился дальше, забрав маленького мальчика. Солнце так и не встало. Лес отвернулся, будто отрицал свое участие в расправе, и задумался о чем-то своем. Девушка подняла голову. Жива. Потом поднялась с земли и, припадая на правую ногу, побрела в деревню. Надо было предупредить о нападении жителей. К сожалению, слишком поздно, Валькирии собрали свою жатву. Несколько орков добивали раненых и собирали драгоценности. Все было разрушено и подо-



жжено, осталась нетронутой таверна, но и это не надолго – в подвалах рыскали воины в поисках наживы. Слишком поздно...

### ПРИШЕСТВИЕ КРАСОТЫ

В поисках любимого брата вам предстоит обойти (или облететь) всю страну, разделенную на несколько больших регионов. Холод и пламень будут вашими врагами и друзьями, деревья и голые скалы дадут надежное убежище и станут смертоносными засадами. Всего не перескажешь – мир меняется с бешеной скоростью, поражая своей красотой и продуманностью. Вам не придется размышлять долго о назначении тех или иных предметов, тщательно расположенных на карте; все логично, можно сказать, слишком логично, в мир Drakan'a вживаешься мгновенно и навсегда. Рин, главная героиня, становится частью вас, как и огромный дракон. Поистине происходит слияние душ. Через пару часов приходит чувство, что вы – нежданный гость (нежеланный гость) в царстве Темного правителя. Мир крутится не вокруг вас – вы лишь небольшая часть его, инородное тело, разрушающее скелет.

Повторю еще раз – пришествие красоты состоялось. Графика выходит за шкалу оценки и стремится к 12. С каждой снежинкой, с каждым деревом или пещерой убеждаешься в этом все больше и больше. Немного портит впечатление прямолинейность сюжета, которая облегчает процесс прохождения, но уничтожает желание проходить игру снова и снова в поисках новых путей покорения Зла. Вы постепенно, решая многочисленные загадки и набирая летные часы, пробираетесь по карте от входа к выходу. Никуда повернуть не удастся, так что откиньтесь и наслаждайтесь красотами.

Звуковое сопровождение ничем особым не выделяется: свист меча, взмахи тяжелых кожистых крыльев, вопли разрубленных и выпотрошенных троллей. Изредка мелодичный голос девушки. Вот, пожалуй, и все, что нужно – для создания атмосферы хватает, лишнего нет.

«Drakan – то, что надо!» – во весь голос объявляю я, а вот соглашаться со мной или нет, – это уже ваше дело. Обязательно поиграйте, и только потом выносите суждение. Как знать, может быть, Drakan заставит вас изменить Ларе и отложить ее в дальний ящик. Наслаждение, моральное и физическое удовлетворение гарантировано. Настало время всем пересаживаться на драконов и размахивать мечом. Drakan с вами.

### ПРОХОЖДЕНИЕ

#### Ruined Village

Нападение прошло чересчур успешно: почти все молодые рабы живы и готовы к отправке, деревня полыхает, ничто уже не остановит жадное пламя. Пора уходить. Тролли, довольные и веселые, шарилы по подвалам в поисках золота, основные силы врага уже ушли на базу. В это время и



появляетесь вы. Подбежав к умирающему старику, спросите его о нападении, тот из последних сил передаст вам секрет таинственного Ордена Дракона. Эта тайна передавалась между служителями Ордена из поколения в поколение, и сейчас вы станете ее новым хранителем. Суть главный ритуал в объединении двух душ – Дракона и Человека, после чего они становятся одним неразделимым целым. Так вот, в одной пещере живет «свободный» дракон, который ждет не дожидается своего наездника. Скорее всего, он не откажется от вашей кандидатуры. Но туда еще надо попасть. Умирающий старец попросит вас найти ключ от его дома и там взять волшебную книгу, в которой записан ход ритуала. Закрыйте ему глаза и отбейте первую атаку тролля, неведомо каким образом оставшегося в деревне. После чего направляйтесь к большому зданию, еще не охваченному огнем. Это и есть таверна. Внутри беспорядок, все раскидано по полу, посуда перебита, не иначе как тролли еще ору-

дуют в подвале. Для начала поднимитесь на второй этаж и возьмите со шкафа пробирку красного цвета, восстанавливающую здоровье. Затем откройте дверь, ведущую в подвал, и добейте последних солдат – троллей. Если хотите получить в пользование хорошую булаву, попрыгайте по ящикам на самый верх. Кстати, этот излюбленный прием добычи полезных вещей, применяется в течение всей игры, поэтому почаще обыскивайте все ниши и коробки. Бочки можно разбивать, но от этого слишком быстро выходит из строя оружие.

Далее откройте при помощи рычага решетку, перекрывающую проход в следующую комнату, и, прыгая через скорпионов-пауков (их истребление выйдет вам дороже), доберитесь до стола у стенки, там подберите ключ. Теперь надо выбираться отсюда.

Откройте вторую решетку и попробуйте проплыть на другой берег, чтобы выбраться из подземного озера на волю. Вам придется вдохнуть поглубже и нырнуть под скалу, и где-то через полминуты вы окажетесь на берегу реки. Если пойти налево, вам достанется магический меч и большой топор. Возвращайтесь обратно в таверну (скорпионы расплодятся до такой степени, что без боя тут не прорваться) и бегите как можно быстрее в дом священника. Ваше дело – избегать драк или, наоборот, лезть на рожон, отсекая глупым троллям конечности и разбрызгивая кровь по зеленой травке. Помните, что бутылочки со здоровьем ограничены, а идти еще очень и очень далеко.







На пути в нужный вам дом (почаще сверяйтесь с картой) чего вы только не увидите: убийства невинных, отрубленные головы троллей и много разных других неприятностей. А вот и дом священника Альтимара. Перед входом дежурит большой розовый монстр, который обречен принять смерть от вашего меча (лучше убить его, присев на корточки, — чаще попадать будете). С охранником разобрались, пора обыскивать дом: вам достанется бутылка со здоровьем и священная книга, лежащая на столе. На выходе вас опять ждут. Но не до них сейчас, посмотрите на карте месторасположение Храма (справа от деревни) и двигайтесь в том направлении, зачищая земли вашей Родины от иноземных захватчиков. Перебив, не без потерь, я думаю, охранников Храма, зайдите внутрь и положите добытую книгу на алтарь. Произойдет что-то непонятное, после чего пол перед алтарем развернется и откроет доступ в секретное помещение, в котором, скорее всего, и живет нужный вам дракон. Спуститесь вниз и прослушайте краткий курс лекций по истории великого рода драконов и их друзей-погонщиков (наездников, всадников, рулевых — в общем, как вам нравится, так и можете их называть; я остановлюсь на наездниках). Орден Пламени — так называлась эта ныне исчезнувшая секта. Занималась она проблемами воцарения Добра во всем мире и, в принципе, никому не мешала, пока почти уничтоженный Главный Плохой не накопил достаточно сил, чтобы смести их всех с лица земли. С тех пор все забыли про Орден, а последний их представитель заточен в камень и находится где-то неподалеку.

Начнем нелегкий путь к вашему будущему другу. Аккуратно спрыгните вниз и заходите в туннель, который должен вас привести, после испытания на прочность, к небольшому бассейну. Передвиньте пустой пьедестал на кнопку, а потом разберитесь с двумя оставшимися. Через секунду откроется артефакт с небольшой светящейся колбой в центре. Подойдите и возьмите ее — это своего рода уздечка, которая позволит вам вызволить из заточения дракона и оседлать его. Дальше спуститесь по лестнице и поднимитесь на лифте. Когда выйдете из пещеры, переберитесь на дру-

гой берег через подъемный мост и убейте большого тролля, перегородившего вам дорогу. Посмотрите на карту и найдите там одиноко стоящее дерево. Рядом с ним вы наткнетесь на стоянку троллей. Они, занятые едой и костром, сразу вас не заметят, но стоит вам подкрасться чуть ближе, они сорвутся с места и... Попробуйте пережить этот момент. Помочь вам могут только быстрые ноги и острый меч убойной силы. Не рубите бочки — опасно. Подберите топор и шагайте дальше. Да-а, после вас остаются только кровавые пятна и бесформенные

куски мяса. Добрая вы девушка, нечего сказать. Вас оправдывает только похищенный брат, да и то не целиком. Когда подойдете к пропасти, перерубите близстоящее дерево и по нему уже переберитесь на другую сторону. Перед большим деревом на другой стороне скатите два огромных каменных шара и насладитесь криками задавленных троллей; а ведь там могли быть и вы через минуту. Продолжим восхождение.

Пройдите еще один подвесной мост и посетите местную достопримечательность — кладбище с большим склепом. За деревом у самого входа вытащите из скелета длинный меч. Теперь вы хорошо экипированы, можно будить мертвецов. Заходите в склеп и через него выходите во внутренний дворик, где под охраной находится огненный ключ. Как только он станет вашим, возвращайтесь обратно на тропу и переходите через мост. Потом поднимитесь на самый верх и, удачно избежав камнепада, поворачивайте направо, где снова пересе-

кайте пропасть по хрупкому мостику. Не забывайте заниматься мародерством: собирать с трупов кольчуги и медицинские принадлежности. А вот и вход в пещеру Арокса — того самого великого последнего дракона, чья жизнь лежит у вас в инвентаре. Не останавливаясь, минуйте падающие плиты и прочую пакость, коими напичканы все уважающие себя подземелья, и в конце спускайтесь вдоль стены вниз. Пора начать скрещиваться с драконом. Вставьте пробирку в алтарь и... дракон ваш. Познакомившись с летающим ящером, вылетайте наружу и ощутите всю прелесть полета на драконе: не очень трясет, управление легкое и пушка спереди мощная. Бедные тролли даже не подозревают, откуда к ним приходит смерть.

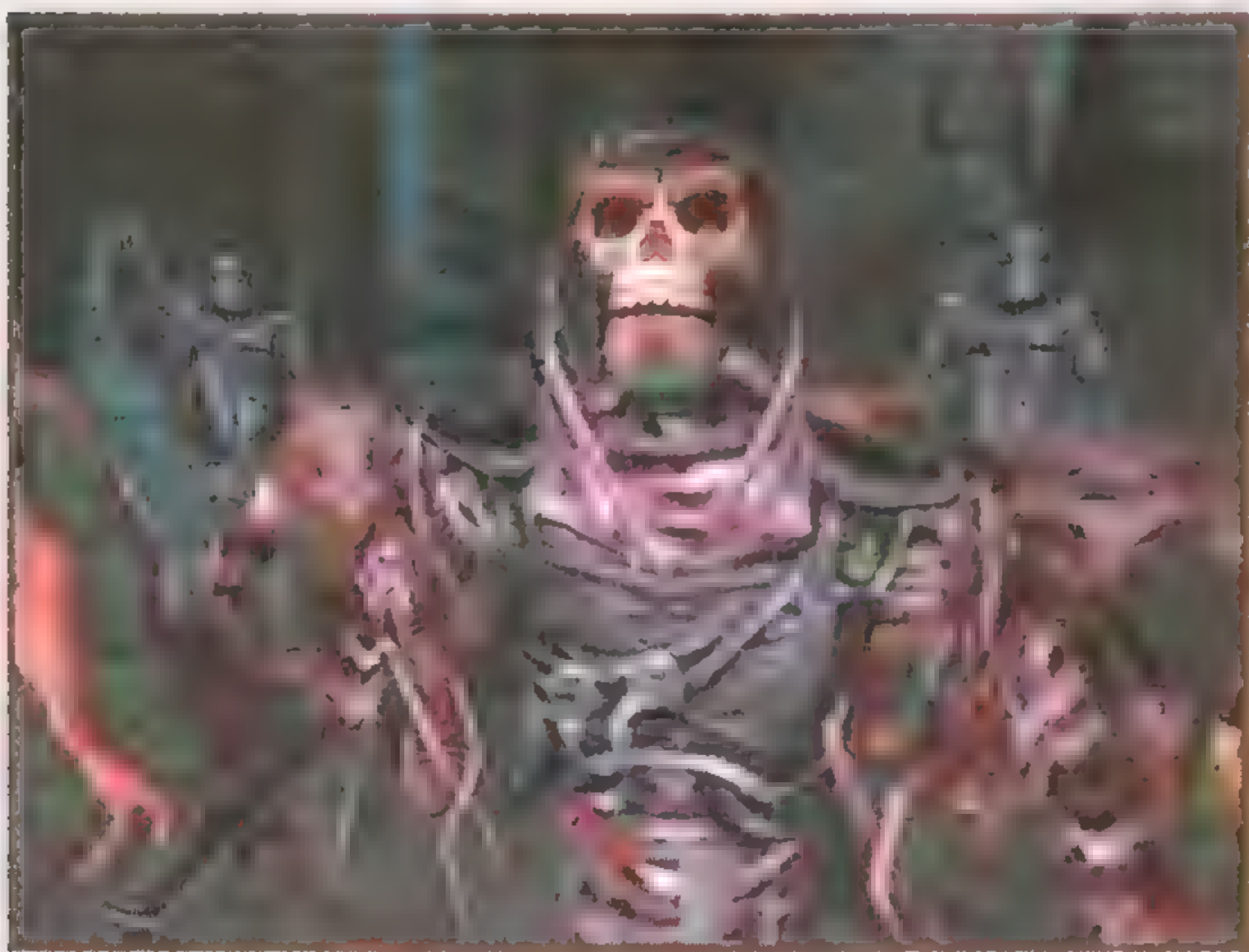
### Wartok Canyons

Задача первостепенной важности — найти Шахты Гримстоуна, куда, предположительно, был уведен ваш брат. Если он там, то горе всем троллям и оркам: вы идете к ним, чтобы взять навсегда их жизни. Но их слишком много, а ваше здоровье и оружие оставляют желать лучшего. Сначала экипируемся как надо, а потом поговорим о троллях. Подлетите к небольшому домику, одиноко стоящему между холмов, и поговорите с местным добытчиком кристаллов. Он окажется неплохим парнем, но просто так отдавать вам супермеч не захочет (даже ради мира во всем мире пожалел!). Придется выполнять сложное задание: перебить паучков, расплодившихся и выселивших хозяина из небольшой шахты. Поднимитесь наверх и выполните задание горняка. Это не так сложно как кажется: вам придется все время приседать и увертываться от крепких желваков пауков-скорпионов. Удачи! Помните, гнездо мож-





но разорить при помощи доски и бочки. После окончания этого неприятного задания вернитесь к горняку, и тот, в качестве благодарности, даст вам пирамидку – ключ. Забирайте ее и летите к месту, где находится меч. Там поднимитесь наверх и вставьте пирамиду в предназначенное для нее место, после чего спокойно заходите в пещеру. Откуда ни возьмись на вас нападет монстр. Убив его, спускайтесь вниз и забирайте меч. Быстро возвращайтесь к своему дракону.



Так, что дальше? Попробуем добраться до огромных кованых ворот, закрывающих туннели, ведущих в самые недра шахты врага. Не повезло – все закрыто на ключ, а взломать дверь нельзя, уж больно большие створки. Будем искать. Оседлайте дракона и переместитесь к месту, на карте обозначенному флажками. Заходите в пещеру и перебейте всех троллей, в награду вам достанется хороший лук. Возьмите с наковальни ключ и большой мифрильный меч. Вернитесь к дракону и двигайтесь назад к тем самым не открывающимся воротам. Воткните ключ в скважину, ржавый механизм заскрипит, створки начнут медленно распахиваться, но где-то посередине их заклинит, да так, что проникнуть внутрь сможете только вы, дракона придется оставить снаружи. Идите направо, а потом ныряйте в небольшой туннель. Теперь внимательней: за деревянной аркой-дверью есть ловушка – проваливающийся пол. Чтобы преодолеть препятствие, прыгните вправо (уже с другой стороны двери, за створки), а оттуда уже на твердую землю. Сохранитесь и поднимайтесь все время наверх. К сожалению, в игре очень много мест, попав в которые, вам уже никогда не выбраться, поэтому сохраняться надо часто и на разные сэйвы. Обидно будет, если автосэйв окажется через секунду после того, как за вами упала решетка.

Справа от вас будет большая дверь из кольев. Возьмите оружие и поверните рычаг. Дверь тотчас же захлопнется, вам надо успеть выбежать наружу к дракону. Перелетев мост, зайдите прямо на драконе в туннель и, опять сохранившись, подойдите к выходу. Тотчас на вас нападут два драко-

на черного цвета. Отбив атаку, приземлитесь у сгоревшего здания, в котором доживает свои последние секунды молодой парень. Булькая кровью, он расскажет о секретном проходе в шахту за водопадом. Как раз через него и была доставлена последняя партия рабов, среди которых мог быть и брат Рин. Поблагодарите его (неважно, что он уже не ответит вам) и летите к обозначенному водопаду. Справа от него есть небольшая дырочка в скале, вам туда. Пробежав мимо милых паучков и буровой

установки, пройдите по мостику и в пещерах найдите деталь от буровой машины (крутой меч там же). Вернитесь к безжизненному агрегату и заведите его, применив найденную деталь. Машина радостно заурчит и с ходу тронется, сломав стену, после чего замолчит уже навсегда. Пробежитесь сквозь проделанное отверстие и поверните направо к главным воротам, после чего выбегайте наружу и зовите Арокса. Сохранитесь – предстоит крутая разборка с зеленым красавцем. После его смерти залетите в появившийся из воздуха кристалл: добро пожаловать на следующий

уровень мастерства! Теперь ваш дракон может плевать ядовитыми шарами зеленого цвета. Мощнее огненных, но все равно малоэффективны.

Залетайте обратно в гостеприимную пещеру и пересекайте пропасть. Чуть выше входа найдите камеру пыток (новое задание – искать человека по имени Хайдер), там же спрыгните вниз и убейте двух охранников; используя рычаг, добудьте кольчугу. Через открытую дверь (там живут летучие мыши) проберитесь к воротам из кольев. Теперь будем искать способ их открыть. Поднимитесь наверх и потяните за большой рычаг. Наконец-то Арокс сумел протиснуть свое большое тело в узкий туннель. Идем вперед, откусывая головы троллям и давя их большими лапами. Опять оставьте дракона у закрытой двери, а сами идите в обход. Перейдя через мост, поднимитесь по лесткам наверх. На самом верху активизируйте рычагом лифты и перебирайтесь по ним на другую сторону пропасти. Чаще сохраняйтесь. Избегнув ловушки с катающимися камнями, войдите в большой зал и устройте кровавую резню. Затем опять наверх и в туннель, где вас ждут новые доспехи и оружие. Вооружившись, пройдите налево и наверх, там подберите ключ и откройте им два сундука. Сохранитесь – на выходе вас ждет очень сильный противник с двумя огненными мечами, а орудует он ими как заправский мясник. Победа вам дастся нелегко, это точно. Возвращение к закрытой

двери не сулит ничего хорошего, как, впрочем, и весь этот безумный мир. Деревянная дверь рухнет от тяжелого удара огромного монстра. Он будет кидаться в вас камнями и троллями, поэтому возьмите в руки лук, желательно с хорошими стрелами, и начинайте делать из него ежика. Попадание двадцатое оборвет жизнь «хрупкого» создания и позволит вам свободно вздохнуть.

Вернитесь к небольшой табличке со странными механическими символами. Теперь решетка поднята, и вы сможете пройти в зал переработки добытой породы. В зале откройте дверь вашему дракону и, немного покружив, приземлитесь на площадке с ящиками. Войдите и включите crusher, огромный механизм с каменными молотками. Потом, забравшись на них, прыгайте на другую сторону. А вот и нужный нам рудокор. Поздоровайтесь с ним (почему все встреченные вами персонажи так быстро умирают?), и он расскажет о секрете этой шахты. Чтобы прекратить добычу руды, вам надо будет дезактивировать огромный зеленый кристалл, что висит под потолком. Для этого запрыгните на железные треугольные маятники и поднимите их на такую высоту, чтобы они не касались кристалла, после чего, последовательно обрывая их, перепрыгивайте с одного на другой так, чтобы последний был напротив Хайдера. Вот незадача: вашего брата нет в шахте, его перевели сразу после доставки на другой объект, а вот куда – неизвестно. Уходим через дыру в стене.



#### Grotto

Уровень небольшой, сложность его заключается в большом количестве драконов и прочих врагов, которые налетают со всех сторон обстреливают одновременно. Пустив всех летающий змиев в переработку, приземлитесь перед огромным круглым отверстием, перекрытым зеленой защитной пленкой. Надо найти способ убрать пол. Спрыгивайте с дракона и забегайте в небольшую пещеру. Потом пересекайте мост и, двигаясь вдоль стены, скатитесь вниз. Убейте большого монстра до того, как он доберется до вас (лучше всего подловить его на бочках). Для этого возьмите лук и выманите громилу из убежища, по-





сле чего выстреливайте в ближайшую к нему бочку (присев на корточки). Увернувшись от кусков мяса, продолжайте идти вперед. О, вы очутились с противоположной стороны круга, за ним бедный Арокс уже устал вас ждать. Быстрее опускайте рычаги и воссоединяйтесь со старым другом. Так, летим к следующей дыре, повторяем еще раз: спрыгиваем со спины дракона, проникаем в цитадель и, аккуратно шагая вдоль стенки, спускаемся по лесенке вниз. Вот рычаг, так и ждет, чтобы его дернули. «А как же монстр?» – спросите вы. Конечно, конечно, без него никак, тем более, что это последний уровень этого мира. Босс (назовем его так) – серого цвета дракончик, на вид шупленький и беспомощный, к тому же он старый друг Арокса. К сожалению, старая дружба не мешает драке, а она будет, да еще какая! Придется помучиться, пролить не один литр драконьей крови, прежде чем Серый рухнет на землю, широко раскинув крылья. Его смерть откроет новый кристалл повыше-



ния уровня. Теперь вы обрели способность электрошока. Приятная вещь, попробуйте ее на наземных целях – впечатления гарантированы. Здесь больше делать нечего, поэтому вылетаем в очередную дыру.

#### История

Не успели вы вдохнуть свежий морской воздух, как местные жители начали приставать со своими проблемами; хорошо еще, что это молодые и красивые девушки (если не обращать внимания на крылья и какие-то замшелости на теле). Оказывается, они – слуги великой королевы, и только она знает, где искать мальчика. Для начала три девушки отошлют вас к местному волшебнику Римрилу, который должен помочь получить доступ к королеве. Не обошлось тут и без тестов на прочность, крутость и скорость. Но и к тесту вас не допустят просто так, придется искать по всей стране два священных предмета – молот Альваррена и амулет. Сначала амулет. Летите, минуя гоблинов и драконов, вдоль берега к месту, которое на карте обозначено символом амулета. Хитро придумано, не правда ли? В лагере гоблинов спускайтесь по деревянной лесенке вниз и смело пройдите через ловушки всех сортов и мастей. Поможет вам только сэйв и лод. Когда окажетесь на спокойном месте, поверните налево и поднимитесь на самый верх, где вам придется

вдавить в стену пару кнопок и небольшой рычаг. После чего возвращайтесь немного назад и поворачивайте уже в правый коридор. А вот и амулет, лежит себе преспокойно на столбике. Заметьте, что над ним болтается железная клетка. Скорее всего, она и накроет вас сразу после того, как вы дотронетесь до амулета. Сделаем так: предварительно опрокиньте самую большую колонну на пол, в затем безбоязненно хватайте амулет и отбегайте в сторону. Клетка вас не заденет, но ядовитые газы точно достанут. На выход.

Осталось найти молот.

#### Альваррен

Сразу после загрузки какая-то светящаяся в темноте девушка подойдет к вам сзади и тихо попросит о помощи. Взамен она расскажет о местонахождении молота. Соглашайтесь, делать нечего. Но перед этим послушайте длинную слезоточивую историю борьбы Добра и Зла, великана и дракона. Зло, как всегда, победило, а Добро лежит перед вами в образе полуразложившегося трупа и красного призрака. Придется самим взяться за это дело и найти потерянный девушкой кристалл Жизни. Оседлайте дракона и летите по реке к отмеченной на карте точке. Убейте того самого «непобедимого» Военного Гиганта и, испачкав ноги в его крови, проходите в просторную пещеру. После вторых ворот прыгайте на землю и заползайте в небольшую дырку, за которой находится алтарь с кристаллом – пробиркой и два стражника.



Враг, поняв, что к нему в крепость проникли чужаки, перекроет все выходы. Но ничего: пробежав мимо гиганта, Рин откроет ворота и вместе с драконом вылетит на поверхность. Верните кристалл Жизни призраку и наблюдайте за очередным переселением душ. Красиво... Новое задание: найти шесть кристаллов и разместить их на главном алтаре, только так вы сможете выключить защитное поле и достать нужный молоток. Поворачивайте направо и последовательно собирайте все шесть штук. Едва вы вставите их в центральный алтарь, голубое сияние исчезнет и на вас ринется огромный монстр, судя по всему, охранник молота. Смерть его будет быст-



рой и очень болезненной. А вы продолжайте ваш путь, намеченный заранее судьбой и программистами. Волшебник ждет вас.



Теперь, с молотом и амулетом, доступ в замок-тест открыт. Сохранитесь. Это пригодится. Где-то в самом конце этого бесконечного испытания вас ждет кристалл — символ мирового могущества. Откройте при помощи амулета центральную дверь и сразу поверните один из трех подсвечников на левой стенке. Проникайте в дырку и забирайте все сокровища. Возвращайтесь назад и продолжайте идти по центральному коридору. А вы умеете прыгать через лаву и купаться в ней, переживать давку прессом и т. п.? Если да, то пройти замок вы сможете без особого труда. В конце концов, достигнув твердой земли, поднимитесь на платформе вверх в главный храм. Встав на алтарный круг, возьмите в руки священный топор и быстро-быстро отпрыгивайте в сторону. Как только клетка уедет (без вас) вверх, прыгайте в водоворот.

#### Rift Crystal

Смысл загадок упрощен до минимума: вам надо погасить все голубые кристаллы, а делается это последовательным круговым нажатием всех кнопок в полу. Так, переходя от одного зала к другому, выключите все «лампы» и дойдите до места, где в центре квадратного зала за решетками лежит что-то. Открываются они просто. Сначала пройдитесь по всем внешним кнопкам, потом аккуратно нажимайте кнопки между стен, не наступая на внутренний круг, а обходя их по внешнему. Броня в другой комнате, добывается так: сначала нажмите центральную точку, потом две боковые. Откроется небольшая лесенка наверх. Там опустите рычаг и возвращайтесь к решеткам. Откроется обход сзади. Вот и кристалл Силы. К сожалению, он закрыт крепким защитным полем, которое не так-то просто снять. Видите две линзы на самом верху? Надо для начала попасть туда. Нажмите кнопку перед пьедесталом и заходите в боковой туннель. Используя рычаг, выставите на линзе знак, потом повторите то же самое с другой линзой. Комбинация такая: три изогнутые линии, соеди-

ненные крестиком, — четыре линии, повернутые наружу; потом следующая комбинация: первый знак оставляете — большой круг. Такого сочетания не переживет даже кристалл вселенской силы. Барьер рухнет, и вы сможете спокойно забрать светящийся камешек с собой. Выходите наружу.

Не может быть! Волшебник смертельно ранен, а ваш дракон куда-то исчез. Узнайте от волшебника подробности: Арокс был захвачен королевой и увезен в Цитадель, где его ждет неминуемая смерть. Надо выручать товарища. Бежим к дворцу (Lair). Попасть туда можно так: сначала доходите до конца узкого «языка», выдающегося в море (там еще корабль с крыльями стоит), а потом по белой песчаной мели переплываете на другой материк.

#### Succubus Lair

Быстро убивайте двух летающих девушек и проникайте через открывшиеся двери в самое логово врага. Еще одна девушка, но она меньше хочет вашей смерти, нежели остальные обитатели. К тому же она еще и помощь вам предложит (в обмен на магическое зеркало, конечно). Соглашайтесь, ведь взамен вам сообщат местонахождение тронного зала. Спуститесь на маленькой лифтовой платформе вниз и... еще несколько раз вниз. После чего найдите сундук с нужным зеркалом. Верните его просительнице, и она покажет вам дорогу в тронный зал (северо-восток). Сохранитесь, у вас есть редкая возможность достать неуничтожимый магический меч (сила — 30). Достаточно лишь победить Рыцаря Ночи. Нелегкое это дело... Победив, используйте лифт.

Арокс уже погружен на борт корабля, бедняга, заковали-то его как! Что делать? Попробуем успеть добежать до пристани и попасть на корабль, может быть, вы сумеете спасти друга. Думаю, гигантский монстр вам не помеха...

#### Volcanic

Подкравшись к плененному дракону, поговорите с ним и пообещайте достать ключ от оков. После бегите вперед, встреча с королевой состоится, даже если вы этого не хотите. Вы представляете себе — маленького мальчика (вашего брата) хотят пожертвовать какой-то говорящей белой жиже, взбитой миксером! Не допустим этого! Только чуть позже, когда все разойдутся, а то и вас заодно определяют в качестве жертвы. Быстро бегите за королевой на самый верх, ведь у нее ключ от клетки. На поверхности возьмите лук (и стрелы с гранатами) и «поговорите» с белой толстухой. Четыре попадания обеспечат вам долгое и здоровое будущее, которое вы проведете вместе с драконом. Подберите пирамидку и возвращайтесь к узнику. Те-

перь он свободен и может продолжать крушить врага огнем и молнией.

Пора взять силой Рунный Меч, главную реликвию зла — ведь только им можно уничтожить врага. А вот здесь придется напрячься, так как начинаются одни проблемы. За башнями (на карте) найдите секретный вход в подземное царство, там, добыв ключ-пирамиду, откройте сундук и обогатитесь превосходной броней. После вылетайте наружу и найдите белую светящуюся в тумане субстанцию (левый верхний угол на карте). В самом низу, у смертоносных вод, найдите вход в очередную пещеру. Через туннели вы попадете на средний «островок», а потом и к какой-то пещере с замком в виде клешни. Ключа нет, поэтому вернитесь немного назад и наверху найдите ответвление от главного туннеля — вам туда. Убив парочку драконов, высадитесь на застывшей лаве и поверните рычаг, включающий прозрачный мост из огоньков. Пройдя по нему до самого конца, подберите ключ (бить за это будут сильно, до и после). Возвращайтесь к замку и приспособьте пирамидку. Уровень лавы резко упадет и откроет новое помещение, где лежит меч. Но он не дастся просто так в руки: поворачивая рычагом платформу, заставьте лучника разбить камень. Вот теперь все — меч полностью принадлежит вам. Вернитесь на поверхность к белому кругу и ныряйте в него. Зло слишком близко.



#### Rift World

Перебив мельтешащих перед глазами драконов, найдите маленькую дверцу, в которую сможет войти только Рин. Начнется представление. Как только вы наступите на мост, жертвоприношение свершится и зло завладеет телом мальчика. Выбейте из него эту пакость Рунным Мечом. К сожалению, это не спасет мальчика и он упадет в пропасть. Процесс рождения зла остановить не удалось. Из пропасти к вам потянутся четыре серые головы — это и есть финальный босс. Убить его можно только одним способом. Едва одна голова откроет свою пасть максимально широко, запустите туда шарик помощнее. В конце концов ее разорвет на куски. Повторите четыре раза, а потом наблюдайте, как Добро взяло вверх над вечным Злом. Взяло ли?

Алан Берновский



Рекомендуемый возраст  
8-15 лет

Разработчик: NMG  
Издатель: NMG  
Выход: июнь 1999 г.  
Жанр: детский квест  
Требования: P-100, 8 Mb

# ОСТРОВ ДРАКОНОВ

## (БАШНЯ ЗНАНИЙ 2)

С первого взгляда достаточно трудно определить, к какому жанру относится эта увлекательная развивающая игра под названием «Остров Драконов (Башня Знаний 2)». С одной стороны, это чистейший воды квест с множеством интересных и оригинальных головоломок. С другой – здесь явно присутствуют элементы обучающей программы, включающей в себя прекрасно оформленный и продуманный курс лекций по астрономии, геометрии, английскому языку, физике, биологии и природоведению. Вначале кажется, что «Остров Драконов» – легкая детская игрушка, но, когда я внезапно «споткнулся» на задании с расшифровкой кода замка и после долгих раздумий решил отправиться на бесполезные поиски «спасительной» фишки с какой-нибудь цифрой, а проходящая мимо жена, небрежно бросив взгляд на монитор, сказала: «Да чего тут думать. Надо просто отобрать неделимые числа!», мне перестало все это казаться таким уж простым. Следующий мой «прокол» состоялся на головоломке с парными фишками на бочке. Выручили дети, без особых усилий нашедшие нужную комбинацию перемещений. После чего я решил все-таки прислушаться к рекомендациям о предварительном ознакомлении с курсом лекций, и, как выяснилось позже, не напрасно.

Одно можно отметить точно: «Остров Драконов» – игра не только для детей, но и для их взрослых наставников. Как показала практика, участвовать в игровом процессе всей семьей намного интересней, веселее и полезней, и в первую очередь – для ваших малышей. Все начинается достаточно загадочно и романтично: «Давным-давно в одной сказочной стране на берегу синего моря поселилась злая колдунья. Она мечтала покорить своей воле жителей этой страны и сделать их своими слугами. Для этого ей нужно было иметь сильное оружие. Из древней книги она узнала о драконах, сжигающих огнем леса, поля, деревни и города. Дракон! Вот что нужно было злой колдунье. И она послала своих слуг братьев-великанов найти, поймать и принести ей детеныша дракона. Она воспитала бы его злым и беспощадным, и все ее мечты тогда бы сбылись...» Вам остается только одно – спасти несчастного и пока ничего не понимающего Дракончика, освободив его из заточения и вернув родителям-драконам.

После ознакомления со вступительным роликом вы оказываетесь в темнице, где перед вашим взором появляются сле-

дующие персонажи: плачущий, похищенный Дракоша, умоляющий вернуть ему маму и папу; великан-охранник, который, как поначалу кажется, жалеет заключенного, да только почему-то ничего поделать не может (или не хочет?); а также в левом верхнем углу – ваш постоянный спутник по имени Чаго. Последний, кстати, по сюжету является слугой злой колдуньи Айцерии, но, несмотря на это подозрительное обстоятельство, к ряду его советов по ходу игры прислушиваться стоит. А вообще он иногда так доставал меня своей излишней болтовней и суетливостью, что возникало непреодолимое желание чем-нибудь заткнуть ему рот, но поскольку разработчики не предусмотрели такой возможности, приходилось на время просто выключать звук. Прежде чем вы соберетесь предпринять какие-либо действия, советую не повторять моей ошибки, а познакомиться с прилагаемыми лекциями (щелкните кнопкой мыши по красной книге в левой части экрана). По крайней мере, на детей они действуют просто завораживающе (ах, если бы подобного рода занятия проводились в мои школьные годы!). После получения порции теории можно начинать реализовывать ее на практике.



Управление игрой достаточно простое. В его основе лежит мышь. Курсор при наведении на ряд объектов может измениться на вопросительный знак (предстоит решать головоломку), стрелку (указание направления движения) или глазок (щелкнув по нему, получите какой-нибудь прикол). В решении некоторых задач вам также помогут клавиша **Esc** (отвечает за возврат ходов в некоторых головоломках) и **правая кнопка** мыши. Слева помимо Чаго и красной книги вы увидите папирус с пером (вызов меню установок игры) и хранилище волшебных предметов (склад для

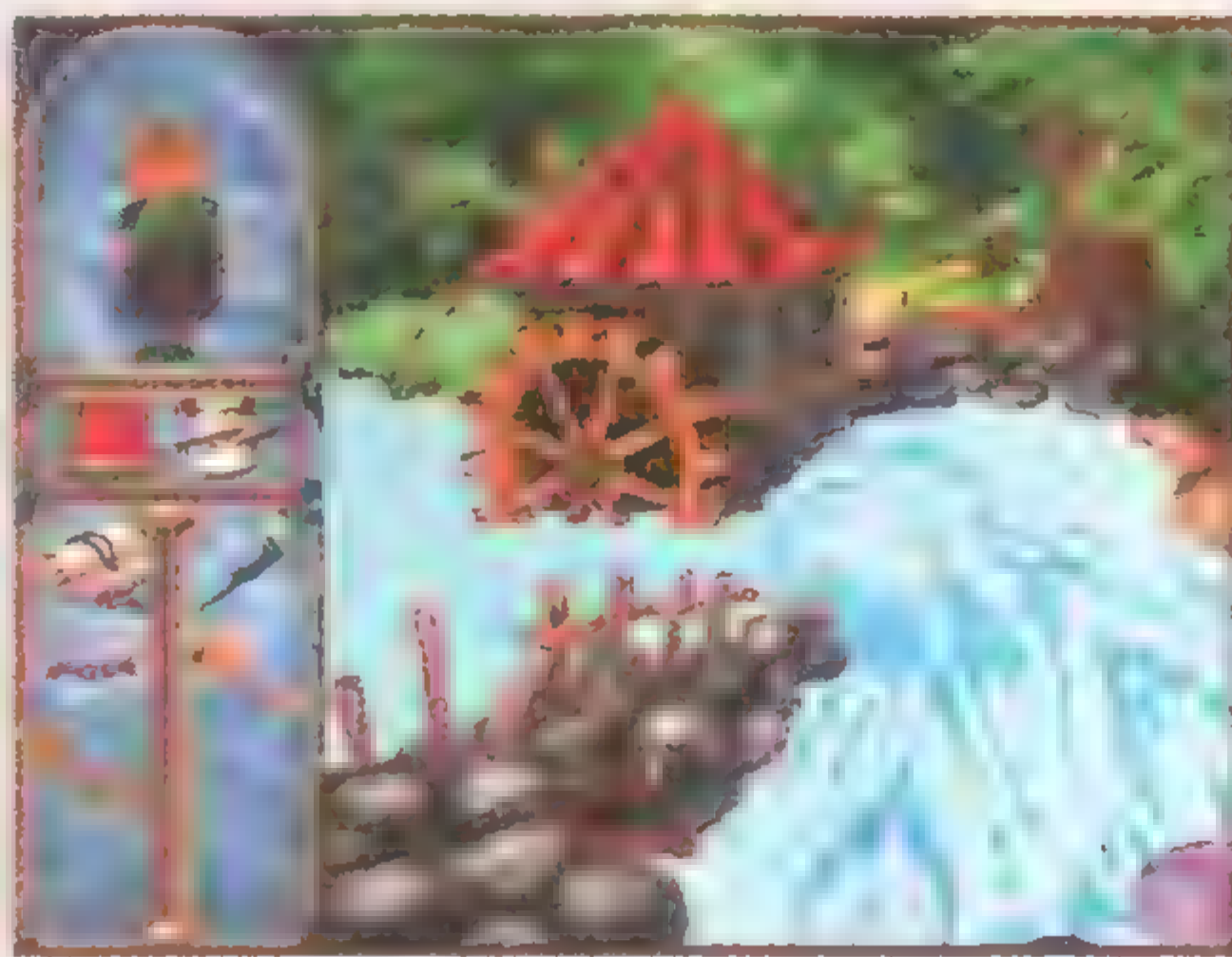


очень нужных, а также совершенно бесполезных предметов, которые вы будете находить, путешествуя по сказочной стране). Суть игры, как вы уже поняли, заключается в том, чтобы найти путь и средство спасения Дракончика. Для этого придется проявить и развить в себе такие качества, как смекалка, сообразительность, умение логически мыслить. Помимо этого дети, безусловно, познакомятся в занимательной форме с волшебным миром природы, получат первичные знания в области астрономии, геометрии, физики, биологии, английского языка, вспомнят арифметику. Успешному процессу обучения также благоприятствует колоритная графика и приятное звуковое сопровождение. Настоятельная рекомендация: обращаться к прохождению игры только в самом крайнем случае. На ряд головоломок ответы будут даны в конце описания. Итак, в путь!

В темнице предстоит решать первую головоломку **«Собрать кубики»**. Задание несложное, просто подберите каждому кубику его вторую половину, подходящую по конфигурации. Заберите с лестницы часть карты и отправляйтесь наверх, в переднюю залу замка. Найдите и подберите квадратную плиточку. Далее – в приоткрытую дверь слева. Там, правда, ждет неприятный сюрприз в образе злой колдуньи Айцери, которая, к тому же, отправит вас обратно в тюрьму, но ради очаровательного задания **«Плиточная мозаика»** стоит проделать этот путь. Решая головоломку, расставьте плиточки так, чтобы совпали все цвета в местах их соприкосновения. Можно начать с левого нижнего угла и заполнять пустые квадраты по горизонтали. Третья по счету плитка будет из вашего «вещмешка». Затем заставьте справа налево самый верхний и последующие ряды по порядку. Путь свободен!

Убедившись, что Дракончик по-прежнему плачет и требует маму с папой, сходите вниз, в подземелье, в гости к привидениям, которые дадут задание собрать карту из четырех частей и принести ее им. Вернувшись к великану-охраннику, сыграйте с ним в известную игру **«Крестики-нолики»**. Вместо традиционных знаков будут использоваться животные, птицы или насекомые. Великан – слабый игрок (вариант партии приведен в конце статьи, обозначения ходов указаны по шахматному принципу, то есть латинские буквы – по горизонтали, цифры – по вертикали). Теперь идите в переднюю и по лестнице на второй этаж. Там три комнаты. В первой найдите цифру 9 (на сундуке). Во второй заберите ключ с буквой О (рядом с черепом) и еще одну часть карты с центральной полки. Попробуйте теперь выйти. Не получилось?! Это ловушка! Но она не смертельная. Слушайте задание и решайте, используя найденную цифру 9, **«Пример на вычитание»**.

Вернувшись в первую комнату, разберитесь с ребусом **«Шкатулка»**. Понадобятся знания английского языка (прослушайте соответствующую лекцию, если это



необходимо) и, помимо предложенных ключей, приобретенный ключ из второй комнаты. Очередная часть карты теперь ваша. В третьей комнате расправьтесь с «двухходовой» головоломкой **«Цветы»** (задание на столе с книгами), в которой надо будет расставить 7 горшочков с цветами так, чтобы у каждой стены их было поровну. Возьмите последнюю часть карты на правой книжной полке. Теперь можно отдать привидениям искомую карту. Взамен получите свиток. Кроме того, появится возможность пройти дальше. Вы окажетесь перед выбором (см. условные обозначения над каждым входом): идти в шахту (проход пока завален), на мельницу (но там делать еще нечего) или в пещеру к связанным родителям Дракончика. По большому счету, здесь тоже у вас особых дел и находок не будет, за исключением подозрительной трубы, которую вы подберете по пути. Возвращайтесь обратно в замок.

Привидения попросят правильно **«Расставить планеты»** солнечной системы (если забыли или не знаете, слушайте лекцию по астрономии). В прихожей поверните направо и попытайтесь выйти из замка. Правда, для того, чтобы стража вас пропустила, придется решить головоломку **«Вселенная»**, а именно – правильно расставить небесные тела в правом нижнем кругу. На свежем воздухе подберите под указателями дудочку и отправляйтесь направо к близнецам. Решайте задание **«Переправа»**, суть которого – перевезти всех на противоположный берег реки. Причем близнецы могут сесть в лодку вдвоем или в одиночку, а остальные лишь по одному человеку. Очередная головоломка вас ждет у разрушенного моста. Но прежде подберите у дороги его часть. Задание **«Собрать мост»** несложное. Кто-то разобрал мост, а вам по предлагаемым фрагментам (один из них – в вашем багаже) предстоит его восстановить. Если пойдете прямо, вас ожидает ребус **«Подобрать код к замку»**. Как это сделать, в игре не объясняется. Догадайтесь сами (ответ в конце статьи)! Внутри здания делать пока нечего, поэтому «разворачивайтесь» и на развилке поворачивайте налево. Перед вами появятся тролли-музыканты, они же – безобидные разбойники. Будет предложена очередная головоломка – **«Поделить часы»**. Следует разделить обычный циферблат часов на три части так, чтобы в

каждой из них была одинаковая сумма чисел.

Далее встретите гнома. Чтобы пройти мимо него, помогите разобраться с головоломкой **«Поднять груженные вагонетки наверх»**. Направляйтесь к лодке, но, прежде чем сесть в нее, заберите веревку с причала. Чтобы прокатиться на лодке, необходимо решить пример **«Двойки»** (при каждом визите пример меняется) с использованием арифметических знаков и чисел. Спускайтесь вниз по реке. На развилке – налево к мельнице. Туда пока не заходите, а отправляйтесь мимо кулака и помогите ему **«Полить грядку»** (см. ниже схему прохождения)



В благодарность кулак отдаст шестерню. Возвращайтесь к мельнице. По дороге тролли за право пройти потребуют дудочку. Отдайте ее самому маленькому члену этой добродушной «шайки». Далее помогите Тритону **«Починить мельницу»**. Для того, чтобы механизм пришел в движение, следует правильно расставить шестерни. После этого Тритон расскажет о том, как можно победить злоую колдунью, и пошлет за книгой в замок. Спускайтесь в подсобку мельницы и, прихватив со стола свечку, отправляйтесь по подземному переходу в пункт назначения. Привидения потребуют свечу, отдайте ее. Далее – в замок на второй этаж в третью комнату. Задание **«Книга»** – слева на верхней полке. Не мудрствуя лукаво, просто поместите свиток из багажа на любую книгу, кроме волшебной. Все ненужное исчезнет. Теперь можно спокойно переместить волшебную книгу вниз. Она ваша.

Несите книгу привидениям. Те отправят вас с ней к гномам. По ставшей уже родной подземке направляйтесь в шахту. По дороге наткнетесь на очередное задание **«Геометрические фигуры»**. Определите, сколько треугольников и четырехугольников содержится в предлагаемой геометрической фигуре. В шахте помогите гномам найти 5 драгоценных камней (игра напоминает всемирно известного «Сапера»). Дам основные советы по тактике игры **«Найти камни»**. На все дается 30 ходов. Расположение камней все время разное. Начинать целесообразно с центра, открывая клетки вокруг него, пока не попадется 0. Тогда смело щелкайте по нему правой кнопкой мыши – крестиками за-



полнятся те клетки, где камней нет. Искать станет легче. Если найдете камень, то «ловите» помимо «нулей» «единицы», пересекающиеся с ним (камнем) по диагоналям, горизонталям и вертикалям. Найдены два камня на пересечении – ищите 2 и т. д. Не забывайте щелкать **правой кнопкой** мыши по цифрам. Мы с детьми сыграли, наверное, партий 60, и лишь 5 из них оказались проигрышными. Теперь можно отдать книгу гному с киркой. Опять придется идти в замок Айцери за ключом. Бродить все время по подземелью – скучное занятие, да и воздуха тут мало, поэтому идите к цели по поверхности (выход туда через туннель слева).



По дороге в очередной раз попадутся тролли-разбойники. Решайте задание **«Расставить фишки попарно»**. Смело заходите в комнату колдуньи (тем более, что ее там нет). Решайте головоломку **«Ключ»** (на правом щите). Она похожа на известную игру «15». Перемещая фишки, освободите центральный квадрат с ключом. Забирайте его и, выходя из замка на улицу, поверните налево. Идите к гному и на этот раз поверните налево к шахте. Решив задание по английскому языку **«Дни недели»**, заходите внутрь и, встретив знакомого гнома с киркой, поворачивайте в правый проход. Там еще один гном. Чтобы с ним пообщаться, придется помочь собрать разбитую на мелкие осколки схему внутреннего строения Земли. Это напомнит вам детскую игру **«Мозаика»**. Затем торжественно вручите ему ключ. Гном откроет книгу при условии решения очередной головоломки **«Рассчитать вес камней»**. Исходные составляющие все время меняются. Задание несложное. Один из возможных вариантов решения приведен в ответах. Теперь отправляйтесь к Тритону и отдайте ему открытую книгу. Внимательно выслушайте его рассказ. Идите к лодке и спускайтесь на ней вниз по реке. На распутье поверните направо. Прыгайте с водопада. После приведения «посмотрите» на него через подзорную трубу – увидите тайный вход в лабиринт. Снова нужна лодка, чтобы еще раз прыгнуть с водопада. Только на этот раз необходимо будет перед спуском бросить с обрыва страховочную веревку из багажа. Да, когда будете плыть по реке, перед мостом можно будет свернуть налево и решить еще одну головоломку – **«Разложить палочки поровну»**.



Есть еще одно задание, связанное с английским языком. Для этого пройдите дальше к хозяйке фермы и помогите ей правильно **«Разложить продукты»**. Перед водопадом, как уже говорилось, бросайте веревку и спускайтесь по ней вниз. Чтобы попасть в лабиринт, решайте задание **«Время»**. Внутри пещеры сначала разберитесь с **«Лабиринтом»** (известная головоломка, варианты все время генерируются, просто переберите мысленно возможные варианты проходов в зависимости от соответствующего ключа-кода). И последнее, пожалуй, самое сложное задание – **«Игра со смертью»**. Противник ходит первым (начальные позиции и варианты разные). Внимательно прослушайте правила игры. Цель – запереть все фишки соперника. Учтите: если проигрываете, придется заново проходить **«Лабиринт»**. Поэтому сохранитесь в начале партии (одна из них приведена в ответах). Выигрыш в данной игре означает победу в целом. Волшебный сосуд разбит, колдунья уничтожена, Дракончик и его родители освобождены, добро царствует на Острове. Огорчает лишь одно: увлекательное путешествие по сказочной стране завершилось слишком быстро. Остается только ждать продолжения – «Башни знаний 3».



## ОТВЕТЫ

**«Крестики-нолики»:** 1) a3, a2. 2) b2, c1. 3) c3, b3. 4) a1, X.

**«Пример на вычитание»:** 100-99=1.

**«Шкатулка»:** two, six, one.

**«Цветы»:** центральный горшок с розовыми цветами поместить к правой стене к красному «букету», а нижний угловой горшок с синими цветочками поместите на одну клетку вправо. Получится по два горшка у каждой стены.

**«Расставить планеты»:** от Солнца – Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун, Плутон.

**«Вселенная»:** небесные тела расставить так же, как в левом верхнем круге: вверху – Солнце, далее по часовой стрелке – Звезда, полная Луна и Месяц.

**«Переправа»:** 2 близнеца – туда, один из них возвращается и высаживается, Чаго – туда, оттуда возвращается второй близнец, снова два близнеца – туда, один из них возвращается, теперь вы сами садитесь в лодку и форсируете реку, близнец возвращается, вдвоем плывут на тот берег, по прибытии высаживаются.

**«Подобрать код к замку»:** следует добавить в пустые ячейки неделимые (простые) числа в порядке возрастания – 5, 7, 13, 17, 19.

**«Поделить часы»:** вершины первого отрезка на точках между 10–11 и 2–3 часами, второго – между 8–9 и 4–5.

**«Поднять груженные вагонетки наверх»:** перемещаем одну груженую в центр, опускаем четыре пустых в самый вниз, поднимаем груженую из центра вверх до упора, а затем и четыре пустых туда же. И так далее по тому же принципу.

**«Починить мельницу»:** самую большую шестерню закрепите на верхнюю ось, самую маленькую – ниже, далее используйте шестерню из вашего багажа и, наконец, ту, что осталась внизу.

**«Геометрические фигуры»:** соответственно 8 и 5.

**«Расставить фишки попарно»:** 6 на 9, 4 на 1, 8 на 3, 5 на 2, 7 на 10 (нумерация фишек – слева направо).

**«Ключ»:** цифры по вертикали, латинские буквы по горизонтали (указаны те фишки, которые следует «трогать») – b3, a3, a4, b4, c4, c5, d5, d4, d3, e3, e2, d2, c2, c1, b1, b2, b3, b4, c4, d4; d3, d2, c2, b2, b3, c3, c2, b2; b3; b4; c4; d4, d3, d2, c2, b2, b3, b4, c4, d4, d3, d2, c2, b2, b3; b4, c4, d4, d3, c3.

**«Дни недели»:** Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.

**«Рассчитать вес камней»:** например, на дальних весах 1 синий кристалл = 2 гилям (г), на средних – 3 синих кристалла = 2 красным камням. Сколько гирек весит 1 красный камень? Рассуждаем: 1 синий = 2 г, значит, 3 синих (или 2 красных) = 3х2=6 г. Остается 6г разделить на 2 красных камня. Ответ: на чашу весов следует положить 3 гири.

**«Разложить палочки поровну»:** (нумерация кучек сверху вниз) с 1 кучки добавляем в 3, а далее – 2–1, 3–2, 1–2, 3–1, 1–3.

**«Разложить продукты»:** мед – honey, кролик – rabbit, яблоки – apples, груши – pears, морковь – carrots, рыба – fish, утка – duck, курица – hen.

**«Время»:** 4 часа ровно.

**«Игра со смертью»:** вы: a3, b2, c1; смерть: a6, b7, c7. 1) a4, a8. 2) a6, c8. 3) c2, c7. 4) a7, b3. 5) c6, b4. 6) b3, b7. 7) b6 и т. д., выигрыш.

Serge



**ilm**  
The Internet Service Provider .net

**доступ в internet**

регистрация - 10\$

**40\$**

50 часов доступа в любое время суток за 40 долларов  
Неизрасходованные в месяц часы - переходят на следующий месяц

с 09:00 до 02:00 \$1 за 1 час  
с 02:00 до 09:00 \$50 за 1 час

Ежемесячная абонентская плата  
\$10 в месяц + 7 часов бесплатно

Марксистская 34, корпус 8,  
тел.: 792-5-792  
внут. тел.: 55-05  
email: [info@ilm.net](mailto:info@ilm.net)  
<http://www.ilm.net>

Все расценки указаны в долларах США с учетом НДС

Design by **RED**  
[www.redstudio.ru](http://www.redstudio.ru)



Ничто среднее между  
«великолепным» и  
«неподражаемым»

Разработчик: Iguana  
Издатель: Acclaim  
Выход: сентябрь 1999 г.  
Жанр: аркадные гонки  
Требования: P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.

Графика: ★★★★★★★★★★  
Звук: ☆★★★★★★★★★  
Играбельность: ☆★★★★★★★★★



## RE-VOLT

М-да, как ни печально говорить об этом, но речь опять пойдет о маленьких машинках: MicroMachines, Ignition, Death Race, «Не тормози!» и иже с ними. Впрочем, Re-Volt немного выбивается из стройного ряда — классическим top-down racer'ом назвать ее можно лишь с глубокого похмелья. В первую очередь, по той причине, что вид «с высоты птичьего полета» отсутствует — наблюдать за происходящим приходится через камеру, болтающуюся сзади или пристегнутую к бамперу. Впрочем, пусть вас не смущает подобная перспектива — причислять Re-Volt к жанру «нормальных» автомобильных аркад или симуляторов тоже не стоит. Корни игрушки прослеживаются исключительно легко — Ironman, родимый. Ну, еще старушка MicroMachines, конечно. Именно последней Re-Volt обязан своими диковинными средствами передвижения.

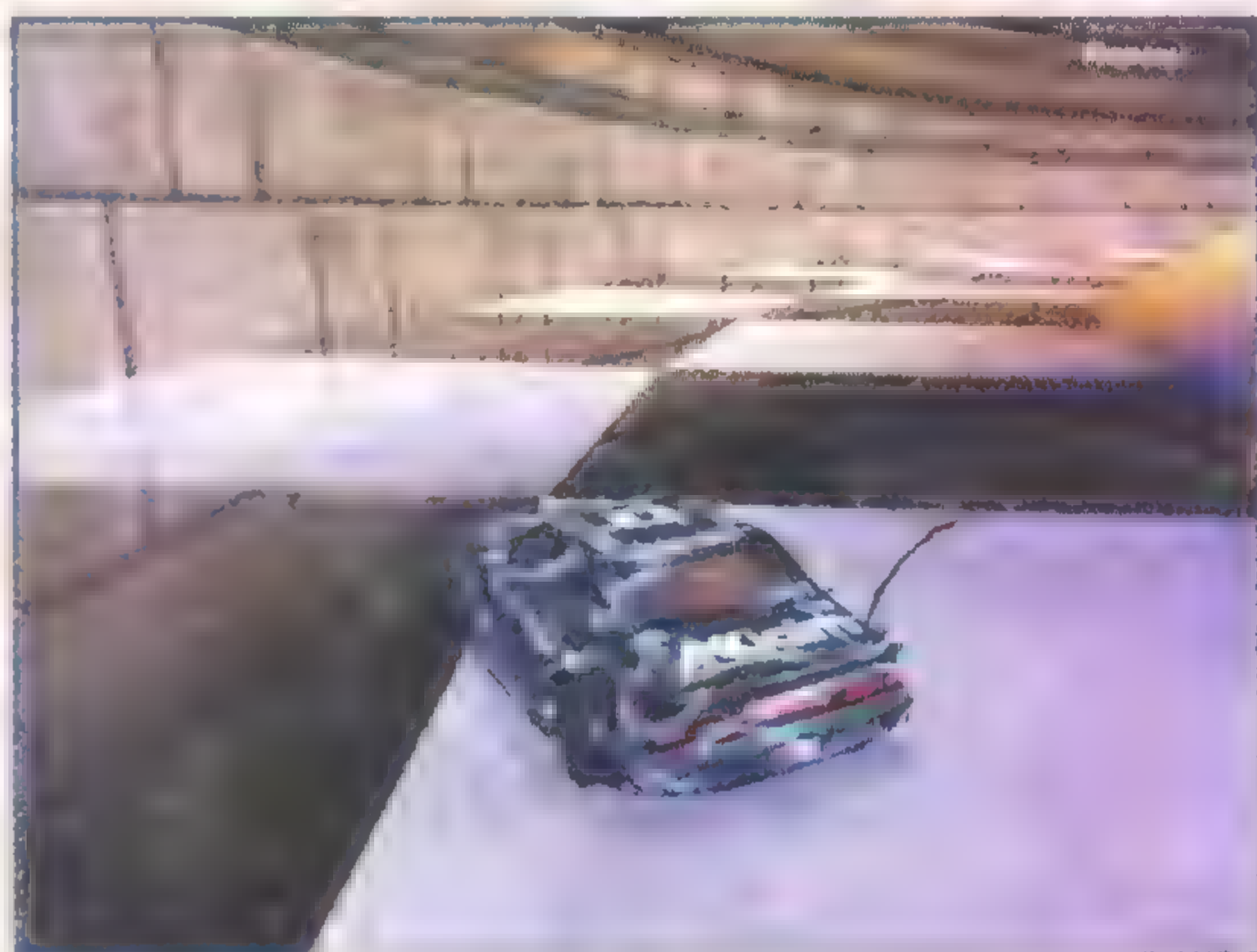
### «МАФЬНИКИ!!!»

Интересная прослеживается тенденция — лейтмотивом всех рецензий Re-Volt является печальный вздох: «Эх, если бы у меня в детстве были такие игрушки...» Не останусь в стороне и я, скажу свое веское «Агю-агю!» Не влюбиться с первого взгляда в эти чудеса игровой промышленности может только абсолютно бессердечный человек или владелец солидного гаража подобных автомобильчиков...

Правильные формы притягивают взгляд, полированный корпус блестит и играет на солнце, в такт движению подрагивает антенна и скрипят колеса... Машинки на любой вкус, для самого придирчивого покупателя. Быстрые и не очень, «классические» и нестандартные, на электричестве и с двигателем внутреннего сгорания...

В этом, кстати, основное отличие Re-Volt от MicroMachines. Да, и там, и там — иг-

рушечные автомобильчики. Только в Re-Volt они выглядят куда более «настоящими». Не возникает никаких вопросов относительно размеров, пропорций и вообще самой возможности создания в промышленных условиях подобного чуда. Напро-



тив, большинство машинок даже имеют свой реальный прототип — достаточно пары сотен «зеленых» и наличия подходящего магазина игрушек, чтобы лично убедиться в этом.

### ТРЕХМЕРНЫЕ ИГРУШКИ

Безусловная составляющая успеха — великолепная графика. В умении Iguana создавать мощнейшие графические движки никто и не сомневался. Шок от увиденного в первом Turok: Dinosaur Hunter еще не забыт? Готовьтесь, он может повториться. Впрочем, если вы видели ролик или демоверсию, значит, уже морально подготовлены. Потрясающая анимация, яркая палитра, безумные спецэффекты, поддержка самого модного «железа» — набор, вполне стандартный для Iguana. Хочется сказать сакраментальное «смотрите на картинки», но, боюсь, даже они не в состоянии передать визуальное великолепие увиденного. Клянусь Need for Speed III и сыном ее, High Stakes, но подобная графика с легкостью сделала бы честь любому «серьезному» симулятору.

Но все это отступает на второй план, когда разговор заходит о дизайне трасс... Как и в любимых «Микромашинках», треки проложены в реальных, «взрослых» декорациях. Внутренний дворик и улица, исторический музей, супермаркет или целый заброшенный город — согласитесь, это уже не ванная или обеденный стол из MicroMachines. Но взрослые масштабы не изменили главного — трассы настолько же инте-





ресны и по-хорошему забавны. Разработчики вовсю старались развеселить и оживить окружающий мир, и это им в большинстве случаев прекрасно удалось. На улице кто-то играет в баскетбол и включает систему орошения, в музее двигается эскалатор и срабатывает сигнализация, магазин игрушек вообще полон механических чудовищ вроде динозавра и вечно не вовремя проезжающего поезда. Подобные мелочи делают игру милой и родной, в окружающий мир начинаешь верить.

Правда, создав приличное количество трасс, разработчики всерьез потрудились лишь над частью из них. То ли времени не хватило, то ли желания, однако ряд треков



уступает даже по подбору текстур и, следовательно, по графике. Что не помешало сделать из остальных треков нечто потрясающее – взять тот же музей. Это лучшее, что я видел с момента выхода Unreal. Да и последний, похоже, отдыхает...

## ПОЛНЫЙ «ОТТЯГ»

Впрочем, все дифирамбы графике могли оказаться лишними – любую игру на 90 % делает gameplay, то есть играбельность. В нашем случае сомневаться в «хитовом» статусе Re-Volt не приходилось с момента появления демки, затормозившей работу над номером на полдня. На финальный же Re-Volt «подсела» вся редакция – дело дошло до распоряжения главного редактора о запрете появления заветного логотипа на экранах мониторов в рабочее время. Желаемый эффект достигнут не был – соревнования продолжались и ночью.

Что-то есть неуловимо привлекательное в этой игрушке. Полчаса своей драгоценной жизни ей отдают и те, кто терпеть не может аркадные симуляторы, и те, кто на дух не переносит симуляторы вообще. Несмотря на всю сложность процесса (а он, поверьте, действительно не из легких), играть на удивление интересно. Залог успеха, как всегда, в разнообразии. Несколько видов чемпионатов, пять разновидностей соревнований, трекровая арена для оттачивания мастерства (любопытно, собрал ли кто-нибудь все звезды с первого раза менее чем за 30 минут?). Каждая

трасса – открытый вызов вашей реакции и мастерству профессионального MicroMachiner'a. Противник не оставит вас в покое, отдаленные разрывы и визг пролетающих мимо фейерверков и петард будут вечным напоминанием о его бдительности. Для уставших от бренности существования рекомендую просто медленно и с пафосом прокатиться по трассе, спокойно рассматривая декорации и выискивая очередные мелкие «приколы» разработчиков. Поверьте, получится довольно забавно.

А вот авторы, в свою очередь, видимо, развлекались, создавая физическую модель нашего транспортного средства. С первого взгляда здесь все по-аркадному просто и примитивно. Упаси вас взглянуть второй раз... Особенно если включите в опциях реалистичные столкновения – жизнь заиграет совсем другими красками. Не то чтобы самый правильный вариант, но для игрушечных машин подойдет вполне – не учтена лишь возможность переворота при резком заносе, однако теоретически при правильном распределении балласта эту неприятность можно преодолеть и в реальной жизни, так что оставим все на совести авторов. Тем более что они прекрасно «оттянулись», рождая бонусы. Последних не так много, зато какие! От ба-

нальных масляных пятен, мин-ловушек и ускорения до наполненных водой «Капитошек», устройства, разряжающего аккумулятор соперника и фейерверков вместо ракет. Приз зрительских симпатий получает превышающий размеры любого автомобильчика шар для боулинга, материали-







зующийся непосредственно в воздухе, прямо перед носом у обалдевшего от такой наглости противника. А вы говорите, что разработчики – люди серьезные...

## ПОДВОДЯ ИТОГИ

Перечитываю статью и вижу слишком много громких эпитетов. Ну, что тут поделаешь. В пору сказать с детства знакомое: «Не виноватая я...» Так уж получилось – нет у Re-Volt явных недостатков, просто нет. По мелочи – да, но кто не без греха? Re-Volt получилась на редкость удачной игрой. Сочетание отличной графики и захватывающего игрового процесса, плюс некая реалистичность происходящего, не присущая подобным творениям. Остается только надеяться, что Iguana все же не будет изменять себе и выходить на рынок серьезных симуляторов. Ведь так хочется сыграть в Re-Volt 2...

## СЕКРЕТЫ

Вначале нужно хорошо (в том числе и морально) подготовиться к предстоящим соревнованиям. Главное на этом этапе – определиться с подходящим автомобилем. Машин очень много (плюс всевозможные бонусы), выбрать нужную нелегко. Основная задача – найти оптимальное соотношение между скоростью и маневренностью для каждой отдельно взятой трассы и, исходя из этого, подбирать авто. Гораздо сложнее, если вы участвуете в чемпионате. В этом случае следует определиться раз и навсегда: как правило, следует брать что-нибудь универсально-нейтральное из низших и средних классов. Конечно, подобный автомобиль будет одинаково плохо чувствовать себя и на скоростных, и на технических трассах, однако иначе вам грозит полная дисквалификация. Даже если вы на всех остальных треках занимали исключительно первые места, а вот на последнем не вошли в тройку, то, распрощавшись с очередным кредитом, вам предстоит начинать его заново. Исключение составляет вариант, когда проваливаете дебютную гонку – в этом случае гораздо проще вообще начать с нуля весь чемпионат.

Какую бы трассу вы ни выбирали, если вы новичок в Re-Volt, берите слабые, но

маневренные автомобили из нижних классов. Пусть скорость у вас будет не самая высокая, однако и разочарования, вызванного постоянными отскоками от стенке к стенке, не возникнет. Вообще вначале лучше хорошо изучить одну машину. Потом, со временем, с победами и с увеличением числа доступных моделей можно пересест на что-то более мощное.

Обязательно однажды попробуйте собрать все звезды на трюковой арене. Кроме соответствующих бонусов и просто удовольствия вы получите главное – несравнимый ни с чем

опыт в управлении автомобилем с художественной тонкостью. Да, это немного занудно, однако прекрасно оправдывает себя – без подобных тренировок выиграть все чемпионаты будет довольно сложно.

Не существует особой тактики в прохождении поворотов, однако из поведения компьютера в этом вопросе можно сделать несколько правильных и полезных выводов. Итак, во-первых, всегда (разумеется, по возможности) заходите в поворот с внешнего радиуса. Так как у автомобильчиков очень чувствительное управление, а скорость предельно высока, то, находясь на внутренней траектории, правильно среагировать обычно не удастся – либо вы врезаетесь в ближайший борт, либо в дальний. Во-вторых, пользуйтесь местами, где можно срезать, с умом: если не уверены в том, сможете ли провести машину идеально, то лучше и не браться, поскольку есть шанс потерять все. В-третьих, используйте тот маршрут, который эффективнее: избегайте излишне сложных проходов и смен высот, пользуйтесь эскалаторами и бегущими дорожками одного с вашим движением направления.



Чаще все проигрываешь из-за неудачно подвернувшегося противника. На любом уровне реалистичности столкновений обоюдное касание в 80 % случаев приводит к заносу обоих. Только вот компьютер умеет справляться с подобными ситуациями гораздо быстрее игрока, поэтому ос-

новная заповедь гонщика Re-Volt – «не стой под стрелой». Проще разобратся мирно и спокойно: уступить дорогу, а потом долбануть в спину чем-нибудь тяжелым.

Тот же совет будет полезен тем, кто любит выпихивать противников с трассы. Это, конечно, дело полезное, только вот себе дорожке выходит. Впрочем, если очень хочется, то можно – старайтесь подцепить задний бампер и просто развернуть.

По тем же причинам объезжайте все крупные свалки: хотя компьютер и проявляет гораздо больший интерес к вашей персоне, друг с другом виртуальные гонщики все же сражаются. Итогами подобных битв и являются завалы из 4–5 машин. Объезжайте их, и пусть у вас не возникает желания добавить – они-то вас все равно догонят и преспокойно приедут к финишу, а вам нужно еще уложиться во время, чтоб попасть в тройку лидеров.

Более неприятная вещь, чем столкновение с соперниками, это столкновение со стенкой. В этом случае, особенно если вы врезались под острым углом, сильный занос и последующий разворот неминуемы. Поэтому иногда (хотя бы изредка!) отпускайте педаль газа. Об использовании тормозов я вас уж и не прошу...

Да, и старайтесь меньше прыгать – в воздухе машину контролировать невозможно, а приземление с большой высоты всегда сулит неприятности. Особенно опасайтесь бордюров на поворотах и всяких выступающих поверхностей – машины на них подпрыгивают, как игрушечные. Впрочем, они и есть игрушечные. На всякий случай обязательно определитесь с кнопкой для переворота автомобиля – вещь, используемая довольно часто в режиме реалистичных столкновений. Правда, если вас подбросило взрывом и вы падаете на бок, не спешите переворачиваться с использованием подобных средств еще в воздухе – вполне возможно, что по приземлении вы еще встанете на колеса.

Насчет средств управления сказать что-то определенное довольно трудно: как всегда в подобных аркадах, забудьте про рули и громоздкие авиационные джойстики. Весьма неплох хороший геймпад, но и клавиатура окажется вполне удачным выбором. Главное – ваша реакция, а не количество степеней свободы у очередного монстра за несколько сотен «зеленых».

У всех трас есть разветвление или скрытая лазейка. Однако овчинка оказывается слишком дорогой – обычно проще

двигаться по нормальному маршруту. Зато в секретных местах можно встретить кучу весьма забавных сюрпризов. Здесь уж что одолеет – жажда победы или жажда наживы...

Принцип подбора бонусов довольно прост – достаточно подхватить соответ-



вующий ярлычок, и вы увидите постоянно изменяющееся изображение возможного приобретения. В конце концов через несколько секунд рулетка остановится, и вашим взорам предстанет очередной бонус. Разумеется, хоть и выпадает он случайно, степень выбора зависит от редкости подарка – звуковая волна не будет встречаться постоянно, и не ждите.



За один раз можно взять только один бонус, однако никто не мешает вам, используя сюрприз с длительным эффектом (вроде молнии или ускорения), подобрать еще один до истечения срока действия предыдущего. Более того, подобные эксперименты только поощряются: всегда избавляйтесь от ненужного бонуса при возможности получить новый. Во всяком случае, так остается хоть шанс, что вы хоть кому-то навредили.

При использовании «бонусов заднего действия» помните, что все треки круговые и вам тоже предстоит проехать через этот участок еще раз. Мудрую поговорку про яму никто еще не забыл?

Отдельный разговор – о самих бонусах. Итак, начнем с самых бездарных.

**Ускорение** – непригодная вещь, если использовать ее без надлежащей подготовки: автомобиль слишком быстро набирает критическую скорость и, даже постоянно используя тормоза, управлять им довольно сложно, особенно в узких коридорах. Впрочем, в качестве финального рывка может и пригодиться.

**Масло** – опасная вещь, когда оно разлито на повороте и вы попадаете в эту лужу хотя бы одним колесом. Противник же умеет его каким-то чудом избегать, и даже длинные полосы от шин на асфальте (явное свидетельство, что он все-таки попадает на этой ловушке) не успокаивают. Чтобы выбраться обратно на дорогу после глубокого заноса, ему все равно требуется на порядок меньше времени. Так что используйте с умом – неприятно «сесть» в собственную же лужу.

**Шар** – незаменимая вещь в самом начале гонки или когда у вас на хвосте практически вплотную висят два-три преследователя. Тяжелый шар для боулинга легко разбегает их по сторонам, дав вам, таким

образом, несколько драгоценных секунд форы.

**Мина-ловушка** – выглядит как обыкновенный значок бонуса, однако при касании или попытке подобрать ее происходит мощнейший взрыв, подбрасывающий жертву высоко в воздух. Компьютер не был замечен в излишней любви к этому средству, умудрялся обычно его объезжать, однако иногда ошибался и он. В любом случае следуйте одному разумному совету: не подбирайте то, что неожиданно вываливается из ближайшего автомобиля. Бесплатный сыр, он, знаете ли...

**Бомба** – как только вы возьмете этот бонус, загорится фитиль и у вас будет около 10 секунд на то, что бы избавиться от «счастливого» приобретения, иначе повторится ситуация с миной-ловушкой, только уже персонально с вами. Как избавиться? Просто коснуться машины противника, и уже он примет эстафетную палочку. Многие сочтут это издевательством,

однако бомба – гораздо более желанный приз, чем масло или шар, поскольку вы знаете, на ком она сработает, и сработает обязательно. Однако если все враги вне досягаемости, пеняйте на себя. Могу дать лишь один совет: в момент взрыва держитесь центра трассы и не виляйте.



**«Капитошки»** – хороши тем, что у вас их три штуки. Летят медленно, однако при точном попадании довольно эффективно дезориентируют соперника, сбивая его с курса и заставляя во что-нибудь врезаться. Стрелять ими стоит по ходу движения и на прямой. Также эффективен вариант в использовании стен и накрывании противника «взрывной волной».

**Молния** – хорошее оружие, когда врагов вокруг действительно много. Мощный электрический заряд одновременно «обрабатывает» всех, кто находится в пределах досягаемости, и на мгновение полностью сажает их аккумуляторы. Здесь очень важно подобрать момент активизации: если вам удастся подловить соперника на

## Пожалуйста, не показывайте эту статью преемникам дедушки Фрейда!

подъеме в горку, то он, обесточенный, просто скатится вниз. Компьютер преуспел в этом упражнении и, особенно на «продвинутых» чемпионатах, подобные «уколы» получаешь довольно часто.

**Ракеты** – бывают двух видов: одна мощная или связка тех, что послабее. Особой разницы между ними нет: и та, и другая – обыкновенный фейерверк, правда, с системой самонаведения. Как только увидели на ближайшем сопернике перекрестие прицела, жмите на огонь. Надо стрелять только в том случае, если враг не успевает свернуть или он находится вблизи, только смотрите, чтобы и вас заодно не накрыло. А вот если увидели светящийся прицел на своем автомобиле, не грех и свернуть в сторону, резко изменив направление. Если есть чем, угостите настырного.

**Звуковая волна.** На самом деле неизвестно, звуковая ли, однако эффект дает потрясающий – противника просто выбрасывает с трассы. К тому же некоторое время волна следует изгибам этой трассы, что обеспечивает надежную зачистку на пару десятков метров вперед. Она попадает исключительно редко, но в этом есть и свои плюсы – компьютер ее тоже не так часто использует.

Старайтесь всегда применять соответствующий бонус на наиболее уязвимом к его действию противнике. Обыкновенными петардами и «Капитошками» сшибайте легких и проворных врагов, тяжелая ракета всего нервов испортит владельцу мощной и скоростной машины, а молния идеально подходит для выведения из строя больших и громоздких средств передвижения – пока они вновь наберут приличную

скорость, вы будете уже далеко. Исключения составляют лишь звуковая волна, как универсальное оружие, и разнообразные шары и мины по причине невозможности точного определения жертвы.

И напоследок: чтобы взять бонус, обязательно точно на него наезжать, достаточно проскочить рядом. И вот уже картинка выбора подарка начинает меняться, вы, в предвкушении того, как «засветите» сопернику тяжелой ракетой, немного сбрасываете газ и пропускаете его Volken Turbo вперед. Раздается щелчок и... Что?! Опять бомба?!?! Volken, подожди, Volken ты куда?!?!?!?

Дмитрий Бурковский



Очень неплохая игра в  
стиле Diablo.

Хорошая графика и  
доработанные правила.  
Наслаждайтесь!

Разработчик: Delphine Software  
Издатель: Take 2 Interactive / SoftClub  
Выход: август 1999 г.  
Жанр: action + RPG  
Требования: P-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆



# DARKSTONE

Эх, ну и ночь сегодня. Льет как из ведра. Хороший хозяин не то что собаку – курицу на двор не выгонит. Ну да вы не беспокойтесь, уважаемый, проходите поближе к огню, садитесь за стол. Сейчас дочка похлебки принесет. И эля. Жаркое у нас нынче знатное... А сами откуда путь держите? И за какой надобностью в наши края? Славы ли ищите, богатств, или от беды до срока укрываетесь? Не пеняйте на старого корчмаря, уважаемый, не по злому умыслу спрашиваю. Не из пустого любопытства. Много лет здесь живу, за корчмой слежу. Разных людей повидал, тьму историй слышал. Глядишь, и присоветую чего-нибудь дельного, с людьми нужными сведу... Ну, не хотите говорить – дело ваше, а вот намерен завернуть в корчму герои из неведомой страны и поведали историю о Темном Камне, о кровожадном драконе и бранных подвигах. Интересуетесь? Эх, ночь сегодня дождливая, долгая, вот сейчас подкину дровишек и перескажу, что запомнилось...

В одной дальней стране, где магия и колдовство в чести до сих пор, жили мирные люди. Работали, служили, богине Калибе (Kaliba) молились. Возводили в честь доброй богини храмы и монастыри, несли подаяния, приходили за благословением. И было так много веков подряд, пока не появился монах-отступник. Имени его теперь никто не помнит, но украл супостат артефакт силы великой и возомнил себя равным богине. Стал изучать черную магию и постепенно превратился в некроманта. Но слишком велики были силы «Руки Вселенной» (Astral Hand) – артефакта богов, и не поддавались они никак пониманию. Единственное, для чего смог вероломный монах их использовать, – научился он превращаться в дракона.

Проведали об этом монахи и друиды, объединились, и изгнали Драака (так те-

перь стали звать отступника) в дальние северные пределы. А предмет магический, против некроманта созданный, разделили на семь кристаллов и раздали семи тайным хранителям. И снова все пошло хорошо.

Прошли годы, и вдруг объявилось зло неведомое. Горят деревни, пропадают младенцы, исчезает рыба в озерах, снова летает над землей дракон... Не терял времени даром Драак – набрал армию мертвых, подчинил себе многих магов, договорился с гоблинами, крысами, пауками да ящерицами и не дает спокойной жизни честным людям. А все друиды и монахи старые разбрелись и исчезли из виду. Никто теперь толком не знает, где кристаллы волшебные хранятся и как этими кристаллами воспользоваться.



Вот и обратились к героям, что недавно в корчме моей вечерять останавливались. Помогите, мол, избавьте от напасти. А было тех героев четыре пары – в паре мужчина и женщина. Всего восемь человек. Сейчас про каждого расскажу.

Воин (warrior) – для приключений создан. Силой обладает недюжинной, оружие и доспехи берет великолепные. В ближнем бою почти любого противника одним ударом решает.

Амазонка (amazon) – прожила всю жизнь среди женщин и обожает показывать свое превосходство над мужчинами. Для этого обучалась различным видам рукопашного боя. Основная характеристика, как и у воина, – сила.

Первые двое умеют предметы чинить, торгуются в лавках рьяно, в лесу грибы находят, рыбу свежую ловят. А в запале боя концентрируются и гораздо сильнее становятся.

Ассасин (assassin) – тренированный убийца. Мораль с законом для него – пустые слова. Подкрадывается, бьет со спи-







ны. Очень ловок. Врагов с дальней дистанции ножами и топорами метательными потчует.

Вор (thief) – мечтает о богатстве и использует свою удивительную ловкость для воровства. Стреляет из лука метко. Справная девка.

Эта пара умеет магию в предметах определять, торговаться, замечать ловушки и их обезвреживать. Подбираются к противнику скрытно. Воровать ловки. Не заметил даже, кто из них плоскую глиняную со стола стащил, ну да ладно, я не в обиде – все одно надколота была.

Мудрец (wizard) – провел все время предыдущее над книгами. Постиг тайны магий различных и чар колдовских. Здоровьем слаб, зато разумом силен. Дерется плоховато, но берегитесь, супостаты! Одним заклинанием может положить столько врагов-чудовищ, сколько воин и за час не одолеет.

Колдунья (sorceress) – силу свою из природы черпает. Заклинания – ее стихия. Слушок ходит, что опаснее колдуньи нет.

Маги прекрасно обращаются с предметами: могут отыскать, определить, зарядить. Только чинить не умеют. Медитация позволяет силу магическую увеличивать. Языки знают различные, но это – для мультиплеера.

Монах (monk). Жизнь в монастыре нелегка, потому и учатся монахи военному делу. Служение богам дарует им возможность применять магические знания. Основная характеристика – жизнеспособность.

Жрица (priestess) – воительница во славу своего бога. Длительные скитания по миру научили ее одинаково доверять и магии, и оружию. А уж о выживании и говорить не приходится – это просто ее любимый конек.

Ох, уж мне эти святоши! На внешний вид и благочестивы, и скромны. А наблюдательны – не хуже воришки какого. И как до драки доходит, разве что воину уступят, но при этом колдуют почти как маги. Умеют лечить друзей-соратников и снимать проклятие с предметов.

Вот такие герои. Кроме того, о чем уже рассказывал, есть у них и другие свойства важные. Жизнь (Life – мера здоровья), мана (Mana – магическая сила), класс брони (armour class или AC – защищенность), «тухит» (ToHit – вероятность попадания), защита магическая трех видов различных – от огня, от ядов и от магии.

Появились герои в городке невеликом. Да какой там городок – деревенька. Две лавки, лекарь, учитель на несколько жителей. Встретили старого знакомого – привратника. Он и поведал о горестях. Долго ли, коротко, а собрались они в поход, чтобы, значит, кристаллы схороненные отыскать и звероящера извести. А было это так...

Что говорите, уважаемый? Слыхали о таком уже? И то правда. Захаживали года два назад герои похожие и рассказывали истории про битвы с дьяволом и приспешником его На'Крулом. Вот и я спервоначалу-то решил, что ничего нового не узнаю и не услышу. Но потом призадумался и понял, что совсем разные это истории. В сказках-то про дьявола графика какая была? Верно – спрайтовая. И вид в изометрической проекции из одной точки. А здесь – полнофункциональный 3D. И камеру можно вертеть как хочешь, и персонаж движется гораздо реалистич-



Да что вы говорите?!







нее. Еще отличие – на подвиг можно с собой напарника взять, а это уже явный ролевой элемент. Да и правила изменены, доработаны. Теперь от оружия и скиллов гораздо больше зависит, а от брони – меньше. Кормить героев приходится (бальзам на душу старому корчмарю). И нет предела развитию. К примеру, достиг воин максимальной силы, человеку доступной, и кажется, уже ничем ее не поднять, ан нет: выпил зелья волшебного, и налились мускулы силой еще большей. Так и с другими параметрами. Да что говорить, уважаемый. Если придется встретить недавних постояльцев моих – сами все увидите да поймете. Совсем другой баланс. Поведение игровое отличается, да и магии совершенно другие используются.

В общем, новость моя такая, уважаемый. Появилась новая игра в стиле Diablo. Именно новая, а не перепевка-плагиат. И сделана она качественно, со знанием вкусов играющей публики. А что системные требования предъявляет высокие, так зато

и оформление игры хорошее. Немало радостных минут провел старый корчмарь с героями из историй о Темном Камне. Да, а ночка-то сегодня и впрямь для нечистой силы подходящая. И-и-эх!

### ПРОХОЖДЕНИЕ

Что ж, уважаемый, интересуетесь, как герои дракона победили? Расскажу, расскажу. Только говорили-то они все хором, перебивали друг друга, и получились у них истории совсем разные. Но это потому, что не смогли они все сразу пойти, а только по одному или по двое.

Вроде и по одним местам ходили, а людей разных встречали. И подвиги совершали разные. И вот еще что странно, уважаемый: каждый новый поход всегда по-новому проходил. В один день стояла деревенька недалеко от города, жители искали рог изобилия. А на другой глядь – уже ферма стоит, а деревеньки-то как не бывало. Так что перескажу все без изменений, а уж вы, уважаемый, сами выбирайте, что по душе. Ну да начнем, пожалуй.

Появились герои в городе и сразу прямо возле ворот встретили Билла-привратника, знакомого старого. Рассказал Билл последние городские новости и отрядил приятеля своего героям в провожатые, чтобы осмотрелись герои да всем горожанам представились. А познакомились герои вот с кем.

Гюнтер-кузнец (GUNTHER THE BLACKSMITH) продает и покупает амуницию бранную – оружие, брони, посохи волшебные, щиты да шлемы всех мастей и много всякой всячины. Может любую вещь почи-

нить, да так, что качество ее не хуже нового будет. И так велико мастерство его кузнечное, что может Гюнтер улучшить характеристики предмета. И денег просит немного – всего 5 000 монет. Одна загвоздка – качество (durability) вещи падает на единицу при апгрейде (upgrade). И чем глубже герои в подземелье пробирались, тем богаче выбор становился в кузнице.

Мадам Ирма (MADAME IRMA), целительница городская. Бесплатно здоровье поправит, от отравления избавит. Умеет ведунья определять магию в предметах и проклятия снимать, но это уже за деньги.

Перри-корчмарь (PERRY THE PUBLICAN) содержит таверну, где можно отдохнуть. Продает провиант всех сортов и факелы, освещающие путь во тьме подземелья.

Ларзак-банкир (LARSAC THE USURER) торговым делом не промышляет, а только деньги берет на сохранение. Польза от этого немалая – не приходится все монеты с собой таскать, место в «инвентори» не занимают, да и ограничения на цену вещей избежать удастся. Кстати сказать, если герой дракона победил и на отдых заслуженный отправился, деньги его не пропадают. Сохранит Ларзак все счета-записи и отсчитает герою звонкую монету и на следующий раз.

Мастер Элмерик (MASTER ELMERIC) – торговец зельями, свитками, кольцами, амулетами да книгами магическими. Много чудесных вещей герои у него накопили, да и продали немало найденного в подземельях волшебного скарба, благо стоит вся эта мишура немало.

Мастер Далсин (MASTER DALSIN) обучает всевозможным умениям за небольшую плату. Каждые шесть уровней герои приходили и постигали хитрости и премудрости различные.

Понадобилось героям проверить свои способности боевые. Нашли они площадку тренировочную в городе – из лука постреляли, врукопашную с троллем сошлись, «файерболл» в гоблинов запустили. Не преминули в лавку заглянуть, закупили, что приглянулось да на что денег хватило. Побродили, поговорили с прохожими, да не просто поговорили, а получили задание найти артефакты утерянные и законным владельцам вернуть. (Здесь первый раз герои заспорили. Один говорил, что просили королевскую диадему отыскать, другой что-то о драконьей чешуе кричал, третий про Святой Грааль вспомнил.) Поведали также горожане историю про Драаканекроманта. Объяснили они, что одолеть злодея можно, собрав семь кристаллов водино. Но кто хранит артефакты, где живет – про то никому не известно. Долго ли, коротко, а решили герои из города выйти, оглядеться и хранителей волшебных кристаллов, если повезет, разыскать. Подошли попрощаться к Биллу-привратнику. Он им совет дал мудрый и обещал каждый раз о новых трюках рассказывать. Вышли герои в земли Ардила (Land of Ardy!) и встретились с первыми противниками. Вот на





этом-то месте герои заспорили по-настоящему, ну да не мне, старому, выяснять, где правда, где выдумка. Расскажу все по порядку, а уж вы, уважаемый, сами выбирайте, как больше нравится.

### ФОНТАН МОЛОДОСТИ (The Fountain of Youth)

Набредли герои на деревеньку со статуями женскими. Полюбовались-подивились искусству, а потом обратились к местному жителю. Ох и удивились же герои, узнав, что статуи эти – женщины заколдованные. Старая ведьма наложила на деревню заклятие страшное, чтобы всякая девица, если она пригожее ведьмы, в камень обращалась. В молодости-то ведьма была хороша собой, и никто от заклятья не страдал, но вот состарилась колдунья – и все женщины в камень обратились.



Нашли герои избушку ведьмину, поговорили с ней. Но колдунья отказалась заклятье с деревни снять до тех пор, пока не вернется к ней прежняя молодость и красота. Делать нечего, разыскали герои вход в подземелье (там, к счастью, указатель стоял: «К фонтану молодости») и отправились вниз. Много битв в подземелье герои выдержали. На втором уровне нашли комнату с сундуком, а в сундуке-то зеркальце припрятано. Подивились, но взяли зеркало с собой. Снова с битвами добрались до четвертого уровня и обнаружили, наконец, фонтан молодости. Только вот незадача – пересох фонтан! Рядом с фонтаном человек стоит, горячими слезами заливается: «Стар я, некрасив, и фонтан иссяк – горе мне». А сам здоров как бык и лицом пригож. Подивились герои такому чуду, да и дали Эласу (Elas) зеркало. Тут все и прояснилось – оказалось, что зеркало у селянина было кривое. Все перевернуло зеркало это: красивых делало уродами, а неказистых – красавцами писаными. Обрадовался селянин, поблагодарил героев и отдал им кривое зеркало.

Вернулись герои к ведьме, показали ей ее отражение в том зеркале. (И как им не стыдно!

Обманули ведь старушку.) На радостях колдунья заклятие с деревни и сняла. Осталось героям вернуться к одному из мудрей и кристалл мудрости (crystal of wisdom) получить.

### РОГ ИЗОБИЛИЯ (Horn of Plenty)

Другой герой рассказал, что никаких статуй в деревне не было. Просто неурожай да мор. И просили селяне разыскать в подземелье Рог изобилия. Рассказали они, что недавно за Рогом отправился Рикен (Riken), да не вернулся до сей поры. Нашли герои вход в подземелье, разогнали крыс и всякую нечисть и встретили на первом уровне призрак Рикена. Поведал неудачливый искатель историю о том, что Рогом изобилия завладел злой волшебник Зорам (Zoram). Он Рикена и порешил.

Пошли герои глубже в подземелье. На втором уровне нашли комнату с Огненным големом. Вновь появился призрак, предупредил о силе голема и велел монстра победить и огненный элемент (sphere of fire) у него забрать. Так герои и сделали. На третьем уровне Ледяной голем встретился. И снова Рикен добрым словом помог. Превозмогли Ледяного монстра, забрали ледяной элемент (sphere of ice), и еще дальше вглубь двинулись. На четвертом уровне обнаружилась комната без окон, без дверей. Призадумались герои, стали вокруг той комнаты ходить, да на счастье возле одной из стен вдруг появился знакомый призрак. Отдайте мне, говорит, элемент огненный и элемент ледяной, а я взамен дам вам накидку теней (cloak of clouds). Надев накидку эту, сможете вы в покои Зорама пробраться сквозь стену. Сделали как велено. Надел один из героев накидку, произнес заклинание отражения (reflection), прошел через стену, победил волшебника и забрал Рог изобилия. Он прямо посреди комнаты на постаменте лежал, Рог этот.



Отнесли герои добычу наверх, отдали Рог изобилия старшине деревни. Глядь – появился вездесущий призрак, поблагодарил от души и кристалл мудрости отдал.

### ДРАКУС-АНТИКВАР (Drakus)

Третий сказал, что зашли герои на ферму. Предупредил их хозяин, что недалеко торг ведет Дракус-антиквар. И доверять ему нельзя, мол, мошенник он изрядный. Выслушали герои совет, да не послушались – пошли к Дракусу. Обещал торговец награду за крест Солнечный (Sun Cross) из храма богини Калибы. На третьем уровне подземелья герои нашли храм, только вот пускали туда лишь послушников. Спустились на этаж ниже и монаха встретили. Велел монах пройти два испытания. Первое – ключ отыскать от двери запертой. С этой задачей герои быстро справились – открыли все камеры, побили монстров, из одного ключик заветный и выпал. Прошли в следующую комнату. Голос раздался: «Казните преступника пойманного!» Но герои решили не выполнять работу палача, а вновь камеры открыли, монстров побили и вновь ключ нашли. Прошли в третью комнату. Похвалил их монах за выбор правильный, предложил подобрать себе оружие и дал амулет послушника. С этим амулетом на шее и попали герои в храм богини Калибы. А в храме монахов множество, и на постаменте крест стоит. Уж не тот ли, что Дракус-антиквар разыскивает?

Но не стали герои крест у монахов воровать, а нашли проход потайной в могилу старую. Повернули рычаг – шкаф от стены отъехал. Вошли в склеп, открыли саркофаг – ожил скелет. Победили бессмертного, подобрали крест антикварный и, никем не задержанные, на поверхность выбрались.

Хотели герои Дракусу Солнечный крест отдать, чтобы награду обещанную получить, но обманщик пробормотал что-то про Драака – своего хозяина, превратил себя и своих слуг в монстров и на героев накинулся. Но герои не робкого десятка оказались – победили нелюдей и забрали кристалл мудрости.

Как попал в руки героям кристалл мудрости, странное событие приключилось. Откуда ни возьмись появился перед героями старик, Себастьян-отшельник. Пробормо-





ная фея лесная! Наказали глупца за невежливое обхождение. Прошли в комнату и увидели свою спутницу, в банке заточенную. Хоть и слаба телом фея, зато сообразительна: пока волшебник ее в кармане до банки нес, изловчилась ключ от пут у супостата стащить. Осталось героям к единорогу вернуться да замок открыть. За это дело благое фея кристалл добродетели (crystal of virtue) отдала.

### ЗМЕИНАЯ ПЕСНЯ (Song of the Snakes)

Другие герои тоже фею видели, да только не с единорогом, а с флейтой у озера. Коснулись пенька на берегу – появилась из воды фея. Сыграла она на флейте музыку дивную и объяснила, что это песнь змеиная. А чтобы самому такую песнь сыграть, надобно флейты разыскать и по размеру (от меньшего к большему) их расположить. Ну, долго тут рассказывать нечего – флейты герои в сундуках разыскали, пока по подземелью бродили. На восьмом уровне наткнулись на залу змеиную с ядовитым рвом. А на стене морды страшные нарисованы. Вставили флейты в губы нарисованным чудовищам по порядку (как фея велела), и через ров ядовитый мостки сами собой перекинулись. Прошли герои по мосткам, побили змей и завладели кристаллом добродетели.

### ФОНТАН СВЕТА (Fountain of Light)

Попалась на пути третьим стоянка палаточная. Всего три человека – кибитчик, ребенок малый да женщина больная. Болезнью странной бедняга мается, никто помочь ей не может. Осмотрелись герои, проверили содержимое бочек да ящиков... В сундуке письмо обнаружили. Прочитали и поразились: оказалось, что болезнь ядом вызвана, а яд подсыпал Гатрик (Gutrick) – брат кровный. Приступили герои к Гатрику, да чтоб не отвертелся, письмо ему показали. Закручинился он, но заператься и вину отрицать не стал. Вместо этого покаялся и отправился вместе с героями к старому колдуну Геру (Ger the sorcerer), который яд готовил. Дождались герои, пока Гатрик с Гером поговорили, а потом обратились к колдуну. Тот объяснил, что исцелить Люци можно только противоядием, из света сотканным, и дал чашу специальную, чтобы герои светом ее наполнили.

Пошли герои в подземелье и на 5-м уровне нашли фонтан света, а возле него пять постаментов. Недалеко нашли призму стеклянную (prism). Догадались, умники, в чем дело, обошли все подземелье до восьмого уровня и на каждом этаже по призме подобрали. Вернулись к фонтану, на центральный постамент чашу поставили, а на четыре других – по призме стеклянной. Ударил луч света из фонтана, преломился в тех призмах и попал прямиком в



тал что-то неразборчиво, пригласил в гости захаживать и испарился – как не бывало.

### ЕДИНОРОГ (Unicorn)

Встретили герои в землях Ардила двух друзей – единорога да фею. Напал на несчастных злой волшебник Фелдер (Felder), и приковал единорога к столбу цепью неразрывной. Решили герои друзьям в горе помочь, да и фея ради спасения приятеля вызвалась к героям в попутчики. Мала она, да умна и проворна. Взяли с собой.

Спустились в подземелье. На шестом уровне обнаружили комнату с шестью сундуками, которую никак открыть не могли. Вот тут-то фея и пригодилась – поднесли ее к решетке, дверь закрывавшей, проскользнула прелестница внутрь и повернула рычаг. Осмотрели все вокруг и дальше двинулись. На восьмом уровне опять закрытая комната. Снова фею через решетку отправили, но на этот раз иначе вышло. Поймал малышку злой Фелдер, а потом на героев накинулся. Но герои – не безобид-





На десятом уровне нашли трон страха. Скелет на нем сидел. Тронули скелет, он ожил и с мечом на героев, но не тут-то было! Вскоре осталась от скелета только кучка пыли да «броня страха» (armour of fear). На одиннадцатом уровне увидели две комнаты с паучьими гнездами да пчелиными ульями (hive). Из ульев и гнезд полчища насекомых лезут и все норовят напасть. Не растерялись герои – нагнали страху на насекомых (а может, заклинание отражения произнесли – теперь уже и не вспомнить) и разрушили гнезда.

чашу. Вот и готово противоядие. Отнесли больной, дали выпить. Вмиг ожила Люци, поблагодарила и отдала героям кристалл добродетели.

Ну, так было или иначе, а добыли герои два кристалла и пошли на север, в земли Маргхора (Land of Marghor).

### ПРОПАВШИЙ РЕБЕНОК (Missing Baby)

Набредли на пепелище деревни герои. Кругом тела раскиданы, только женщина стоит одиноко и плачет. Украли у нее ребенка ящеры. Муж бросился вслед, да до сих пор так и не вернулся.

Отправились герои на поиски. Мужа нашли на острове раненного. Чтобы на остров попасть, пришлось дерево срубить, что рядом с берегом росло. Вот по дереву через воду и перебрались. Подошли к раненому, он помощи попросил. Пришлось отдать зелье здоровья (potion of healing). Взамен получили свиток невидимости (scroll of invisibility) и рассказ выслушали. Спустились в подземелье, много побии ящеров и всякой нечисти. Дошли до жертвенного места. Тут один из героев в одиночку идти вызвался. Прочел свиток, стал невидимым, пробежал мимо ящеров в монашеских рясах, схватил колыбель и был таков.

Вернули ребенка счастливой матери – получили кристалл мужества (crystal of bravery) в награду.

### ТАРАКАНЬЯ ЦАРИЦА (Wasp Queen)

В деревеньке странные дела творились – пропадали люди. Никто ничего не знал толком, только подозревали, что связано это с колодцем. Тем более, что вода из колодца ушла. Спустились герои в колодец по веревке.

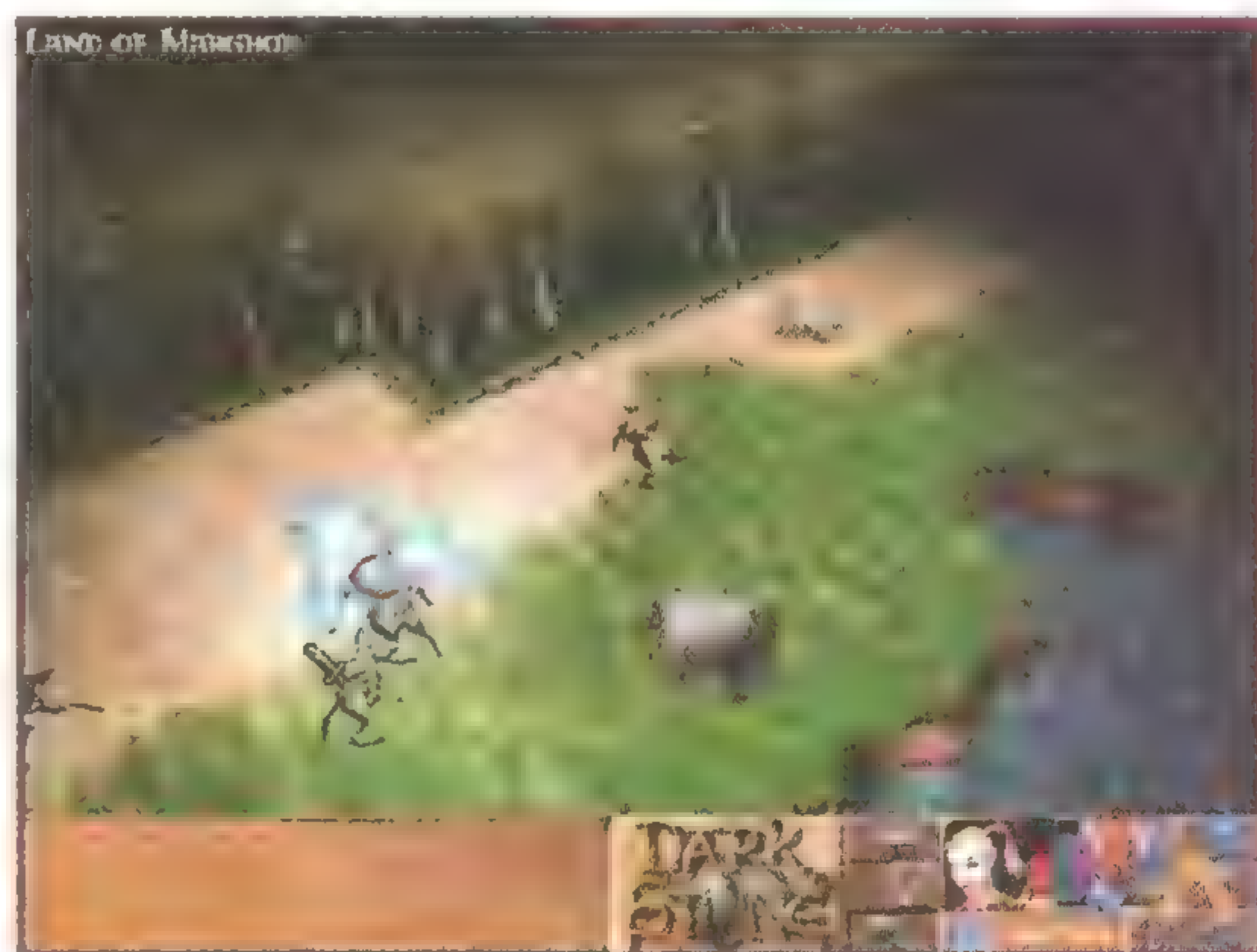
Осмотрелись и нашли артефакт, который в городе разыскивают. Взяли с собой, чтобы потом на награду обменять. Обнаружили проход странный и по нему дальше вниз пошли.

Тут-то и обнаружили пропавшие селяне. Двое рассказали про страшную королеву насекомых, что на 12-м уровне живет, а третий меч дал магический. Мол, только этим мечом и можно королевский панцирь пробить. Спустились герои на уровень ниже, взял один из них меч в руку, прорубился сквозь паутину и зарубил королеву, но на словах-то оно проще, чем на деле – трудная была схватка. Зато и приз велик – кристалл мужества.

### ЗАБЫТОЕ БОЖЕСТВО (Divine Eras)

Нашли герои в землях Маргхора храм заброшенный. Кругом запустение, колонны покосились, попадали. На двух жертвенных кругах пусто, на третьем – подношение испорченное (rotted food). Удивились путешественники, но решили немного пищи богам пожертвовать. Бросили на свободные круги еду какую-то. Вдруг появился образ Божественного Эраса (Divine Eras). Обратились герои к божеству и услышали, что не осталось больше служителей у Эраса. Обещал бог забытый награду великую тому, кто монахов ему вернет. Отправились герои на поиски. По счастью, недалеко, возле мастерской плотника монах встретился, да почти ослепший, бедняга. Помочь ему только Глаз Ра (Eye of Ra) мог. Пришлось героям за Глазом этим в

подземелье идти. А в подземелье вот что они делали: обошли все четыре уровня и собрали шесть глаз: пару бронзовых, пару серебряных и пару золотых, затем отыскали три статуи без глаз (бронзовую, серебряную и золотую) и глаза статуям приделали. Забрали статуи с собой и спустились на 12-й уровень. Там нашли комнату с циферблатом нарисованным, прочли таблички на стенах и загадку решили – расставили статуи правильно. Золотую – на «VII», серебряную – на «X», бронзовую – на «III». Тогда открылась решетка и пропустила героев к сундуку. Вот в этом-то сундуке и лежал Глаз Ра.



Отнесли глаз монаху и получили увеличительное стекло (magnifying glass) взамен. Поговорили с Рино-плотником (Rhino), что рядом с монахом околичивался, принесли ему рыбу. (Где рыбу взяли – не сознались герои: то ли скилл forester использовали, то ли у рыбака украли.) За рыбу плотник согласился мост, на остров ведущий, починить. Пошел с героями и спор с работой управился. Перебрались на остров, разглядели через лупу надпись на столбике. Там проход через минное поле был обозначен. Прошли до дерева, от дерева до стремнины, от стремнины до камня, и так достигли сундука, на минах не подорвавшись. (Зачем мучались?! Телекинезом можно было сундук открыть.) Из сундука извлекли Библию, которую отнесли образу Эраса. Бог в книге благость свою запечатлел. Отдали Библию монаху. Он лицом просветлел и душой к Эрасу повернул-





LAND OF ARDYI



ся. Уф! Умаялись герои, туда-сюда бегая! Осталось только к Эрасу вернуться да вожделенный кристалл мужества получить.

Как добыли герои третий кристалл и вышли на поверхность, подослал Драак своих приспешников – спектр и троллей несколько. Чтобы кристаллы отобрать, а героев к праотцам отправить. Но не растерялись герои – молнией колдовской (tunder) монстров моментально уложили. Или мечом воин их посекал? Ох, простите, уважаемый, запомятовал...

#### БОЖЕСТВЕННЫЙ МЕЧ (Celestial Sword)

Затем встретили герои безумного Шадира (Shadire), и поведал он им видение странное: что зреют яйца ящеров, и только меч Божественный сможет их разбить. Попробовали камень сдвинуть, за которым меч заветный лежит, – не хватает сил. Почесали в затылках и пошли в подземелье. Там обнаружили кладку ящеров и темницу. В темнице узник. Побили охрану, освободили узника. В благодарность пленник бывший знак дал божественный (celestial sign).

Вспомнили герои, что на камне углубление видели, на знак по форме похожее, и вернулись к камню. Приложили знак. Чудо случилось: знак точно к углублению подошел и камень в прах рассыпался.

Взяли герои меч, вернулись к кладке и уничтожили все яйца ящеров. Вернулись к Шадиру, рассказали все, как было, и получили в подарок нож метательный (celestial dagger). Нож как

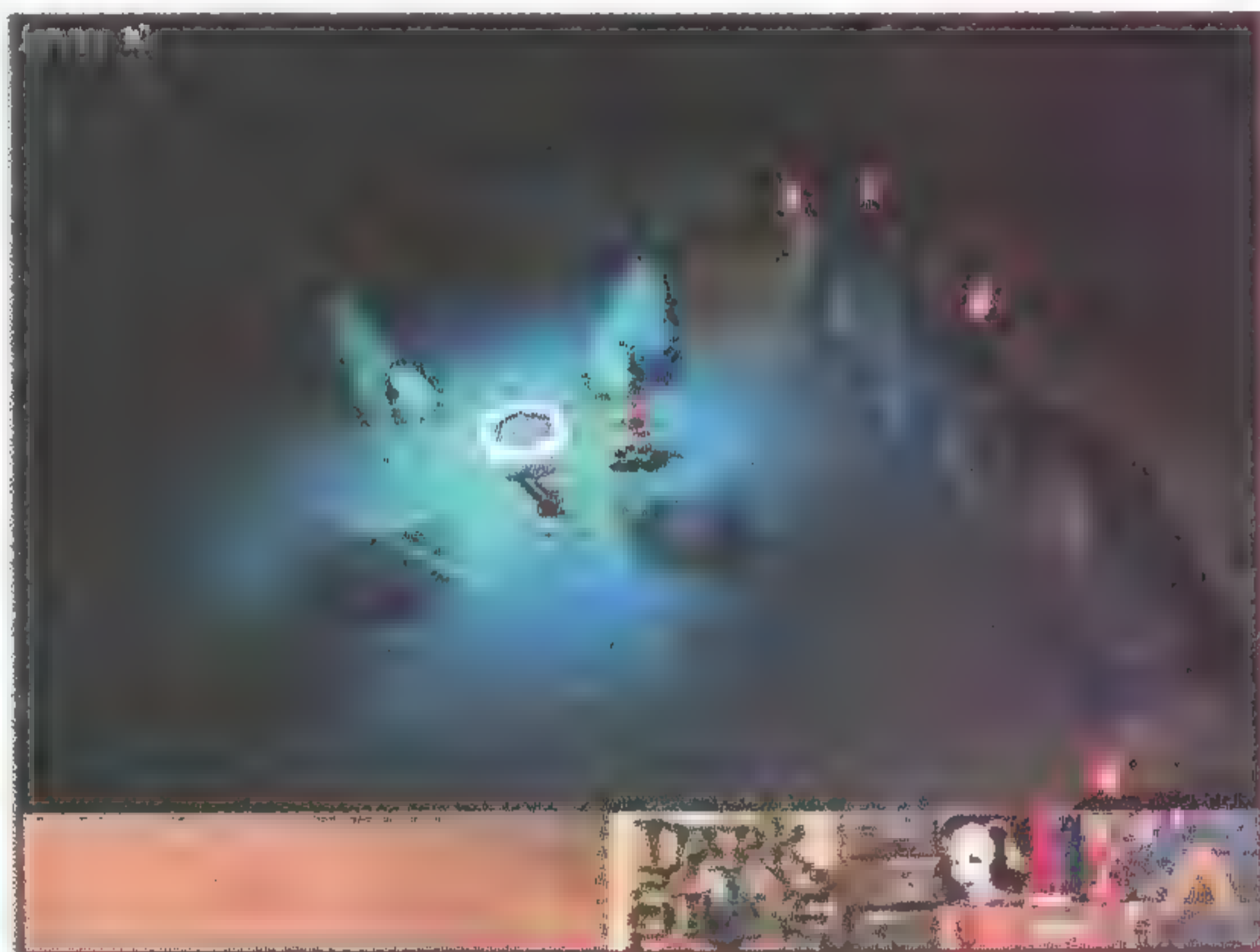
нож! И почему его старик божественным назвал?!

Снова спустились в подземелье. Дрались с ящерами и другими врагами, но добрались-таки до храма змеиною. Там два постаменты увидели. Но одним – кристалл. Хотели взять, да не тут-то было. Ускользал кристалл из рук и на другом постаменте появлялся. Вспомнили тут герои слова старика про то, что «нож этот – намного больше, чем оружие», и воткнули подарок в постамент. После этого кристалл прыгать-скакать перестал и разрешил себя в руки взять.

#### ОТРАВЛЕННЫЕ ОМУТЫ (Pools of Poison)

А может, встретили герои не Шадира, а Эральдуса (Eraldus), который просил освободить жену свою из паучьей темницы в обмен на магическое оружие. Подумали герои и согласились.

Пошли в подземелье и темницу сразу нашли на 13-м уровне. Только вот ключа к ней не было. Пришлось дальше искать. На следующем этаже обнаружили комнату подношений (offering room) и арсенал (armoury). В комнате подношений забрали две бутылочки с ядом (potion of poison), а в арсенале лишь полюбоваться на оружие смогли. Спустились ниже. Отыскивали комнаты с омутиками ядовитыми (room of poison и room of venom). В них тоже нашли по бутылке с ядом и в каждый омут по одной бутылке ядовитой опустили. Двинулись еще ниже. На 16-м уровне нашли огромный зал. На входе решетка, магией закрытая, а справа и слева от входа – омути ядовитые. И как только бросили по бутылке с ядом в каждый омут, заклятие с замков спало и решетка сама собой открылась. Прошли герои в залу и вдруг... Сам Драак перед ними появился. Но в драку не полез, а вызвал своего приспешника – паука Арх-Арха (ArcArch). Ну, с паучишкой-то герои художно справились, и к сундукам. В одном три противоядия нашли (potion of antidote), а в другом – ключ от тюрьмы (prison key) и свиток телепортации. Ой, неспроста. Первым делом выручать жену Эральдуса кинулись. Отбили ее у пауков, а она даже «спасибо» не сказала. Наглым тоном потребовала свиток телепортации. Делать нече-





го — отдали свиток, что в сундуке нашли. Сбежала нахалка сразу же, лишь кольцо оставила на полу. Но герои заподозрили неладное и кольцо надевать не стали. Сперва решили его идентифицировать. Обманное оказалось колечко, проклятое! Вот такая неблагодарность.

Затем решили герои еще раз арсенал навестить да за кристаллом на 16-й уровень наведаться. Кристалл взять удалось после того, как в три омота ядовитых (на этот раз pool of VENOM) опустили по пузырьку с противоядием. А пока за кристаллом бежали, заодно завернули и в прежние комнаты с омотами ядовитыми. Там забрали две медали с изображениями пауков (еще в первый раз герои заприметили, да взять не смогли). Побежали в арсенал, положили медали паучьи на постаменты и оказались перед выбором: какое оружие взять? Наконец решились, взяли что-то, а что, теперь уж сами не помнят, да и не важно это.

Пришла пора за наградой к Эральдусу возвращаться. Раза три вероломный Эральдус на слова вежливые не реагировал, а на четвертый раз и вовсе с мечом на героев кинулся. Пришлось убить. Обратились к жене, так она волком обернулась и тоже в драку. Так же обошлись. Подобрали ключ (key of Eraldus), открыли сундук. Выпала броня, меч и манускрипт. Из манускрипта герои узнали, что только колдунья обладает силой превращаться в волка и что сильнее ее нет. Так-то!



#### ХОРГАН-ХРАНИТЕЛЬ (Horgan)

Один из героев утверждал, что все иначе было. Что ни Шадира, ни Эральдуса, ни его жены-колдуньи не видели, а разговаривали с Хорганом. И перво-наперво попросил Хорган вернуть кристалл жизни (crystal of life), орками украденный. Взяли герои форт орков приступом, отвоевали у предводителя кристалл и отнесли его Хоргану. В благодарность объяснил старый секрет входа в подземелье. Должно быть героев ровно двое, но сперва надобно им разделиться (solo mode). Затем один должен стать точно в середине круга, а другой, надев амулет, от Хоргана полученный (Horgan's amulet), дверь в подземелье отпрет. И еще предупредил мудрец героев,

что встретиться предстоит с охранниками Царства теней, так оружие охранников этих в дальнейшем пригодится. Попрощались герои и пошли в подземелье. Как сказал Хорган, так все и было: дверь открыли, победили Гартола (Gartol) и Дигмара (Digmar), забрали их мечи. На шестнадцатом уровне добрались до Храма теней. Воткнули мечи в постаменты, появился Хассен-охранник (Hassen) и кристалл доблести (crystal of nobility). Разобрались герои с Хассеном и кристалл смогли взять.

Как добыли четвертый кристалл, тьма на все земли опустилась. Не стало больше дня и света солнечного. А посреди городской площади вырос из-под земли обелиск злоедей — Темный Камень (Dark-Stone). Но не испугались герои предзнаменований пугающих. Пошли из земель Маргхора еще дальше на север, в земли Омар (Land of Omar).

#### ПРИНЦ РАМАЛ И ХРАМОВНИКИ (Prince Ramal and Templars)

Возле входа в подземелье встретили герои двух путников — принца Рамала и слугу его, Мельхора (Melchoir). Вызнали, что сестру принца силой в гарем увели. Посочувствовали принцу, попрощались и спустились в подземелье. На семнадцатом уровне обнаружили гарем. Один из героев произнес заклинание отражения и прошел через ловушки магические. В комнате с бассейном увидел четырех женщин, но только одна из них к столбу привязана была. Освободил герой принцессу (а именно она и была наказана за непокорность), но увести не смог: на беднягу пути были наложены не только из цепей, но и из заклинаний. Делать нечего, повернул назад, к соратнику...

На восемнадцатом уровне застали битву. Не битву даже — избиение. Охранники кого-то насмерть забивали. Помогли бедолаге. Оказалось, что это Мельхор. Их с принцем в плен взяли, так он бежать пытался и принцу помочь. Не удалось, только и смог, что ключ от темницы принца украсть да героям передать перед кончиной своей. Разгневались герои, порубили всех на 18–19 уровнях, открыли ключом темницу и вызволили принца. От принца получили медальон, который отнесли принцессе в гарем. Как только надела принцесса медальон, спали чары колдовские. Дала девушка героям рог Роланда (Roland's



Horn), велела воина из могилы поднять, а сама исчезла. В тот же миг появился хозяин гарема. Ох, и сердит был, кинулся на героев. За то и поплатился.

Вышли герои на поверхность, пошли на кладбище (graveyard), нашли могилу Роланда (Roland's tomb). Дунули в рог — поднялся скелет. Победили, забрали шлем (Roland's Helm), и пошли на 20-й уровень. На двадцатом уровне снова герои разделились: один у рычага, что решетку открывает, остался, а другой шлем Роланда надел и внутрь направился. В шлеме стали видны ловушки хитрые и проходы в них. Прокрался герой через проходы, отключил ловушки одну за одной и смог подобраться, наконец, к кристаллу. Но лишь он кристалла заветного коснулся, закрылась решетка и ожили три статуи огромные, превратились в рыцарей-храмовников (templar). Но не сплеховал другой герой — быстро к рычагу кинулся, дверь открыл и дал соратнику возможность от храмовников ускользнуть (они из-за роста через двери пройти не смогли). Ну, тут уж была потеха! Набрали опыта герои на безответных истуканах. А как всех порешили, вошли внутрь и кристалл сострадания (crystal of compassion) забрали.

#### ПРИЗРАК МЕДУЗЫ (Myth of Medusa)

Заметили герои пень трухлявый, а возле пня спектр в воздухе качается. Но не напал на них спектр, а заговорил: «Зовут ме-







этому до срока меняться не стали, а просто дальше по подземелью бродили. Несколько раз встречали Колоса, бились (в основном с медузами и пауками), нашли множество книг волшебных и различные зелья. Среди них и пару магических. А Колос их все-таки обманул (не зря герои его в коварстве подозревали). Как побиты сородники главные силы медуз, он появился внезапно и из-под носа склянку с магическим зельем выхватил. Пошли тогда герои к друиду Атенусу и обменяли одно из магических зелий на эликсир духа. Затем спустились на двадцатый уровень, отыскивали могилу Колоса и использовали эликсир, чтобы дух с телом воссоединить. Опять, конечно, битва случилась. Победили герои, как и всегда до этого. А из Колоса-спектра кристалл сострадания вывалился.

#### ЛАНГОЛИН-ОБМАНЩИК (Langolin)

Встретили герои Ланголина (Langolin). Он пытался женщине помочь, мужа ее живым вернуть. А нужны ему для этого были три эликсира бессмертия (elixir of immortality) и кристалл мудрости. За эликсирами отправились герои в подземелье. На трех уровнях разыскали три фонтана бессмертия, спектрами и проклятыми спектрами

ня Колосом (Kolos), и я хочу помочь вам в подземельях путь отыскать». Подозрительной эта речь героям показалась, но до поры решили они спектр не трогать, а приглядеться повнимательнее. Спустились в подземелье (через пень путь пролегал) и стали уровень исследовать. Возле одной из комнат Колос-спектр их встретил. Предупредил, что в комнате медузы поджидают, книгу с заклинанием окаменения (stone) стерегут. Не соврал. Возле другой комнаты вновь появился спектр и ну пугать героев. Мол, друид в комнате хитрый ждет, трюк злодейский готовит гостям. На этот раз герои не поверили, вошли в комнату и прямиком к друиду. Атенус-друид (Atenus) предложил поменять зелье магическое (magic potion) на эликсир духа (vial of spirit). Зелья герои с собой не захватили, по-



охраняемые, упокоили нечисть и к Ланголину вернулись. Отдали эликсиры. Посомневались, отдавать ли кристалл мудрости, но уж больно жаль было женщину – отдали... Эх, не зря сомневались! Ловушка для простофиль была расставлена. Схватил Ланголин-хитрец кристалл и пропал, а вокруг уже стояла спектров... Насилу отбились. К женщине – та отнекивается: «Не знала ничего, мужа обещал вернуть!» Делать нечего, отправились обманщика разыскивать. Нашли на двадцатом уровне. По дороге сыскали и Арганзу (Argansa) – мужа пропавшего. Держал его Ланголин в темнице и до смерти уморил.

А как сыскали лгунишку, уж за все злодеяния воздали сторицей. Вернули кристалл мудрости. И сверх того нашли еще один. Но чтобы взять второй кристалл,







пришлось его с помощью первого с поста-мента стряхивать (для того и нужен был кристалл мудрости Ланголину, что без него до кристалла сострадания не добраться).

### ПРОКЛЯТЫЙ ГОРОД (City of the Damned)

Обнаружили герои островок. К островку мостик, а на мостике охранник – спектр. Подошли поговорить. Объяснил спектр, что на островке находится город проклятых, что там-де преступные души в мучениях томятся и что живым туда прохода нет. Но герои настаивали, снова подошли к охраннику с расспросами. На второй или третий раз надоело спектру разговаривать. Швырнул ключ проклятых (key of the damned) героям в лицо и напал на них...

Пошли герои город проклятый осматривать и встретили душу преступника. Попросил преступник у героев помощи. Мол, принесите мне три креста богини Калибы из подземелий, а потом убейте. Тем от страданий меня избавите и себе поможете. Кресты герои разыскали без труда. Только, чтобы их достать, пришлось от шипов уворачиваться, но не беда – ловкости хватило. Вернулись к душе преступника, сделали, как велено, и получили кристалл.

### ВРАТА МЕРТВЫХ (Gate of the Dead)

Попав за врата мертвых, увидели герои блок телепортеров. Прыгали до тех пор, пока не перенеслись в крошечную темную комнатку. Зажгли свет волшебный (light), огляделись и увидели цветок смерти (flower of death). Сорвали цветок и перенеслись из комнатки обратно. То же сделали и на следующем уровне, и еще на одном... Короче говоря, собрали три цветка. Вышли на поверхность и прямо возле входа цветы мертвые в три круга смерти посадили. Случилось диво дивное: исчезли цветы и голос раздался с небес. А велел тот голос героям разыскать круги жизни, потому что теперь цветы смерти превратились в цветы жизни. Удивились герои, но разыскали в земле Омар три круга жизни. И действительно –

росли в кругах те цветы необыкновенные. А еще нашли герои погибшего путника и прочли в его свитках, что цветы жизни ключами к пирамиде света являются. На 24-м уровне находилась пирамида та огромная. Поставили герои цветы в три маленькие пирамидки (сначала-то они их возле большой и не заметили даже), и открылась пирамида. Сразились герои с охраной и получили кристалл.

### ТРИ ДЕМОНА (The Three Demons)

Проходили герои мимо лагеря гоблинов. Налетели гоблины, хотели героев ограбить-убить, да наоборот все вышло. Собрали герои добычу и обнаружили метательный топор необычный (Gaetan's axe). Отнесли топор владельцу – Гаетану. Поблагодарил Гаетан за находку, рассказал историю о войнах древних и дал щит демонов (shield of demons). С этим щитом спустились герои в подземелье. На 21-м уровне нашли дорогу разума (road of reason). Охранника победили – свиток добыли и прочли. Свиток объяснял, как по дороге разума пройти (по парным рунам ступать надобно). Дошли герои до статуи демона, коснулись ее, статуя и рассыпалась. А на героев со всех сторон змеи накинлись. Отбились герои и забрали древний камень разума (the gem of reason).

На 22-м уровне «адские огни» (fires of the hell) на пути встретились. Один из героев произнес заклинание отражения и прошел сквозь шары огненные. Взял камень огня (the fire gem) со статуи и обратно невредимым вернулся.

На 23-м уровне червь-переросток (giant worm) попался. Разобрались с ним герои с дистанции. Затем побии змеек малых и взяли камень отваги (the gem of courage).

Добрались до 24-го уровня, установили все три камня на опоры. Открылась решетка, пустила героев к сундуку. В сундуке обнаружился шлем демонов (helm of demons). Надел один из героев шлем, взял в руки щит и смог кристалл забрать.



А когда взяли герои шестой кристалл в руки и оказались на вольном воздухе, появился перед ними сам повелитель тьмы – Драак. Погрозил, побранился и исчез внезапно, а вокруг героев спектры проклятые (damned specter) возникли. Но к таким шалостям уже готовы были наши путешественники. Чем все для слуг тьмы закончилось, сами понимаете, уважаемый. А героям путь лежал еще дальше на север. В земли Серкеш (land of Serkesh).



### СВЯЩЕННЫЙ ЛУК (Holy Bow)

Повстречали герои друида у входа в подземелье. Пожаловался друид, что пропал его учитель. Просил пособить в поисках. Отправились герои в подземелье. Почти у самого входа обнаружили они кристалл, да только взять его никак не удалось. Стали дальше обследовать-оглядываться. Вскоре обнаружили комнату с учителем умирающим. Рассказал учитель-друид, что появилась среди друидов секта отступников. Ставят отступники статуи дьявольские, чтобы чудесный свет нельзя было на пользу людям использовать. Отдал учитель героям лук и скончался от ран. А героям одно осталось – выполнять последнюю волю умершего. Внимательно обходили уровень за уровнем и на всякой статуе лук пробовали. Некоторые статуи взрывались от одного единственного выстрела. А на нижнем этаже (28-й уровень) собрались возле статуи друиды-отступники и творили свой черный ритуал. Как только герои статую разбили, всей толпой друиды на героев накинлись. Нелегко далась битва героям, но пересилили.

Вернулись на 25-й уровень, пошли к кристаллу силы и теперь без труда смогли его взять. Хотели сообщить ученику верному о героической смерти учителя, так он напраслину на героев возвел: «Видел я, как умер учитель у ваших ног, а вы для него ничегошеньки не сделали!» И с кулаками на героев... Что ж, сам виноват.

### ДАР ВАМПИРА (Luxurious The Vampire)

Мельник героев наших остановил, факел дал и попросил работника пропавшего отыскать. Согласились герои, пошли на мельницу. Работник пропавший быстро обнаружился – рассказал, что его вампир укусил. Да добавил, что скоро и сам он, работник, вампиром станет. Сказал и пре-





вратился в вампира. Пришлось героям его от страданий излечить, а опыт подобного излечения у них уже немалый накопился. По всей мельнице (25-й уровень) прошли и всех от страданий излечивали. В самом дальнем углу, под охраной двух оборотней (оборотней, понятно, тоже излечили... от страданий...) заметили молот двуручный. Вернулись на землю Серкеш, подошли к лагерю крысиному (mad rat camp) и молотом камень, проход закрывавший, разбили. Излечили от страданий всех крыс (а их немало из лагеря выскочило) и прямо в се-

редине лагеря, на полянке, нашли посох Луксориуса (Luxorious's scepter). С посохом вернулись в подземелье.

На следующих двух уровнях вампиры да скелетоны попадались. Дважды герои посохом повелителя вампиров пользовались. Чтобы саркофаги запертые открыть. А из саркофагов добыли кольцо и накидку Луксориуса (Luxorious's ring и Luxorious's cape). Спустились еще ниже и оказались возле главной обители. Поначалу слуга пускать внутрь не хотел, но показали герои ему посох, так все возражения сразу исчезли. Прошли герои в залу и встретились с самим Луксориусом. Потребовал царь-вампир свои богатства назад – отдали с расторопностью. Удивился вампир такому поведению, но нападать не стал. Наоборот, поговорил вежливо, отдал кристалл силы и исчез.

#### СВЯЩЕННОЕ ЧИСЛО (The Holy Number)

«Встретили герои монаха. Рассказал монах о видении дивном, о кристалле, демоном охраняемом, и дал свиток с под-сказками. И еще велел найти Ментала-крестьянина (Menthal), чтобы число волшебное у него узнать. Разыскали герои хижину Ментала, да только самого его дома не было. Жена у дверей встретила, а Ментал уж несколько дней как в подземельях темных сгинул. Делать нечего – пошли герои в подземелья.

На каждом уровне попадались им комнаты с кристаллами, да только все это была иллюзия. Наконец на 28-м уровне набрали они на темницу. Открыли запоры и нашли Ментала, только сказать он ничего уже не мог – уснул, бедняга, сном вечным. Осмотрели герои поклажу его и обнаружили три свитка. Долго гадали, какое же чис-







ло в них закодировано, а потом поняли: «540» – число волшебное. На том же уровне разыскали залу со статуей демона и тремя каменными жерновами. На каждом жернове цифры написаны. Поставили священное число на жерновах, и статуя в прах рассыпалась, кристалл силы освободила». Так последний герой про этот квест рассказывал.

#### ФИНАЛЬНАЯ БИТВА (Draak's Lair)

Сколь ни спорили промеж собой герои, а сошлись на том, что удалось собрать все семь кристаллов. Направили тогда путь свой они в земли Серкеша, к жилищу Себастьяна-отшельника. Глядь – стоит отшельник в центре круга магического, и семь постаментов его окружают. Поставили герои семь кристаллов на семь постаментов, подошли к Себастьяну, и случилось диво дивное. Сверкнул глазами отшельник, произнес слова заветные – и соединились кристаллы в артефакт невиданный, в Сферу Времени (Time Orb). Отдал отшельник Сферу героям с наказом: «Применяйте силу, в артефакте заключенную, с аккуратностью великой. Лишь на малое время помешает сила волшебная Драаку жизнь восстанавливать. За это время должно вам его одолеть в бою праведном. А не одолеете с первого раза – возвращайтесь ко мне. Один только я смогу силу Сфере Времени вернуть».

И пошли герои в последний подвиг свой. На 29-й уровень. Проложили каленным железом да словами магическими путь через два уровня до самого логова драконьего.

Пользовались заклинаниями огненными, защитами от магии, големов вызывали в соратники, часто невидимками оборачивались.

Непростые битвы выдержали – ведь наполнил последние уровни Драак-некромант самыми сильными своими созданиями и самыми верными приспешниками. Перед самым входом к супостату поставили герои портал магический, очутились в городе. Поправили здоровье, запаслись силой ма-

гической и вернулись, к битве решающей готовые. Пошли к Драаку. Только завидел героев темный властелин, моментом в обличье дракона перекинулся. Да еще и двух змеев крылатых на подмогу вызвал.

Ох, тяжела битва была, ох, жарка! Били герои дракона в рукопашную и с дистанции, а из магий только голема (invocation), ускорение (haste), отражение (reflection), берсерк (berserk) да лечение (healing) применяли. Другие магии на дракона все равно не действуют. А змеев крылатых бесполезно убивать – некромант мгновенно новых вызывает. С трудом великим уменьшили здоровье дракона на три четверти. И тут-то вспомнили герои наставления Себастьяна, воспользовались Сферой Времени. Гром разнесся, отсчет пошел, и пока горели цифры, одолели герои супостата. Тут возник Себастьян-отшельник с поздравлениями. Велел взять Руку Вселенной (Astral Hand) и поместить ее на темный камень, что в центре города появился.

Рядом с Рукой Вселенной заметили герои ключик маленький, нашли в логове дверь зарешеченную, открыли ключиком. И увидели богатства несметные, горы золота. Набили золотом мешки заплечные, поставили портал и через него в город вернулись. А в городе-то почти все жители каменные стоят. Высосал Темный Камень из добрых людей силы жизненные. Стоит – мрачным огнем светится. Но герои поместили Руку Вселенной на обелиск окаянный, и вмиг он пропал, а все люди ожили...

Вот, уважаемый, какую историю постояльцы давеча корчмарю поведали. А я вам пересказал. Ну, если упустил чего, не обессудьте – совсем память худая стала. А коль рассказ мой по душе пришелся, пожалуйста старику медяк иль монетку серебряную. А-то корчма совсем покосилась – сами видите...

Старый корчмарь



КОМПЬЮТЕРНЫЙ  
КЛУБ

SIN, UNREAL  
Quake I, Quake II  
CARMAGEDDON II  
Need For Speed III  
Heroes III, FIFA 99  
WarCraft II, StarCraft II  
Blood II, SHOGO  
Diablo, Delta Force,

Эти игры Вам знакомы? Все уровни пройдены?  
Электронный соперник Вас уже не устраивает?  
Тогда скорее к нам! Достойные соперники  
встретят Вас. Для этого есть все  
необходимые условия! Большая 100 М/бит Сеть  
для выяснения отношений, мощные компьютеры,  
ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия.

35

КОМПЬЮТЕРОВ  
в сети (100 М/бит)

от PII-300/32/voodoo2 8Mb/15"  
до PII-450/64/voodoo2 12Mb/17"

СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ

20 р. За 1 час днем  
от 50 р. За ночь (00.00-10.00)

Тел: 265 6762

Нижняя Красносельская  
д. 32/29

КРУГЛЫЕ  
СУТКИ





# SIMULATION

Теоретически мы  
должны были лицезреть  
достойного конкурента  
Flight Simulator  
Практически кандидат  
на эту роль существовал  
и полнился

Разработчик: **Atheling Developer**  
Издатель: **Terminal Reality**  
Выход: **август 1999 г.**  
Жанр: **авиасимулятор**  
Требования: **P-200, 32 Mb, 3D-уск.**

Графика: ★★★★★★★★  
Звук: ★★★★★★★★  
Играбельность: ★★★★★★★★



# FLY!

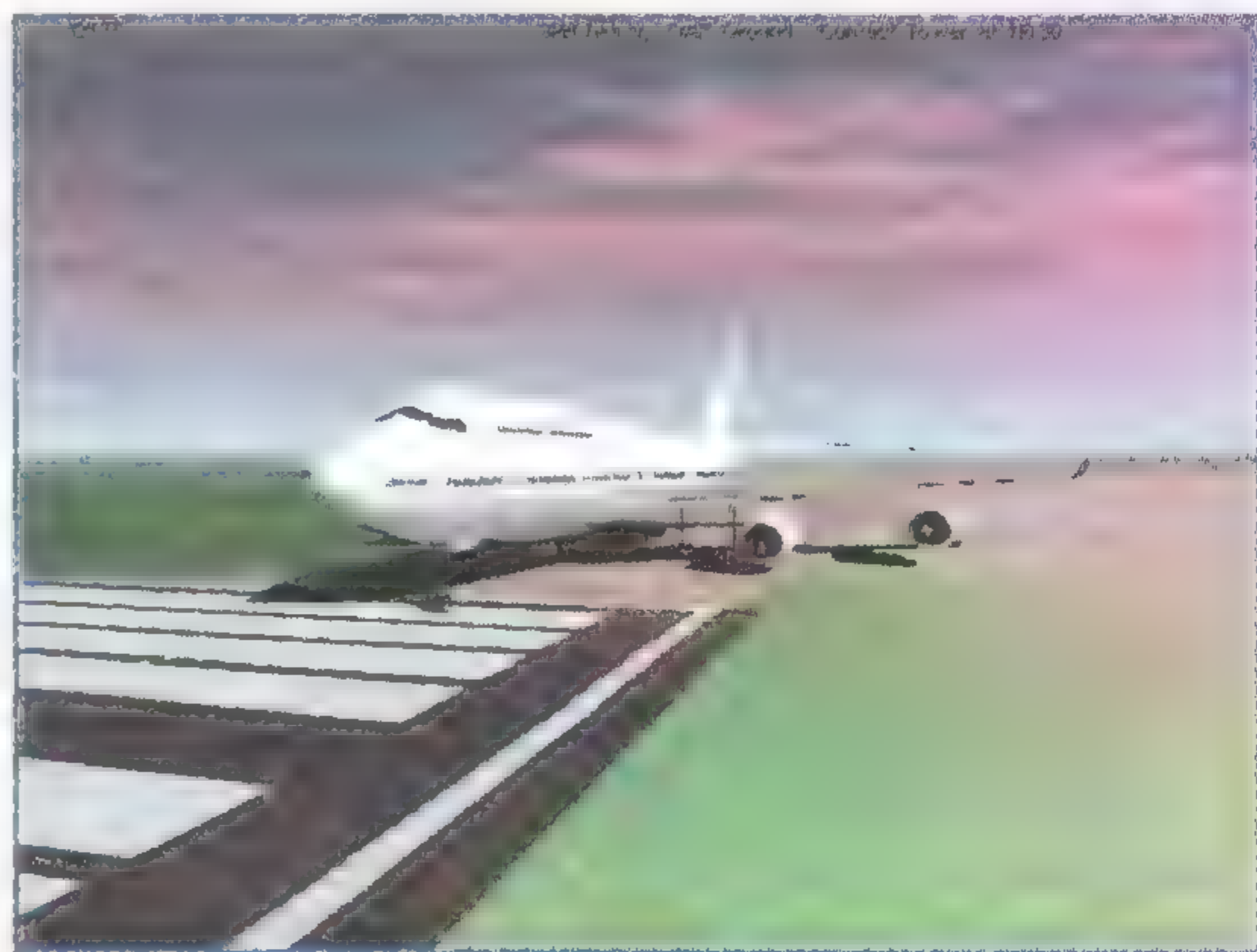
Подготовка к полету заняла каких-то десять минут. Еще десять минут потребовалось на то, чтобы завести турбины своего Hawker'a. Как бы то ни было, все рано или поздно кончается, и вот уже диспетчер, лениво позевывая в микрофон, предлагает мне убираться к... в смысле, на выполнение порученного мне задания. М-да, «Внуково» в наши дни совсем не такой, как вчера... а вчера он был?

Если бы не оставшаяся еще со времен полетов на Microsoft'ском Learjet'e карта аэродрома, я бы, наверное, заблудился. Тем более что «Беломор» уже сто лет как днем с огнем не сыщешь. Никаких тебе щитов, указывающих номера рулежек и направление на полосы, на аэродроме не было, равно как и не было здания аэровокзала, стоянок, заправочных машин... «Мать-Россия... Недостаток финансирования... наверное, опять все разстрожирили...»

Наконец я вырулил на полосу. Она полоса была немного... странной. Наверное, я слишком много выпил сегодня. Вы не поверите, но полоса являла собой жуткую смесь розового с зеленым. Наверное, подразумевалось, что она заросла травой и ее частично покрыли опавшие химические листья (видать, химзавод в пяти шагах). На фоне облаков висела обгрызенная луна, за горизонт по строгому перпендикуляру относительно поверхности земли, махая квадратными крыльями, улетала чайка, зажав в клюве то, что еще пять минут назад было другой частью луны.

Диспетчер, сфокусировав взор на моем самолете, попытался вспомнить, спросил ли я у него разрешения на вылет. Прекратив сии бесплодные попытки, диспетчер предложил мне перейти на другую частоту и уже там запросить взлет. «Ладно, редиска, — злорадно подумал я. — Ты и

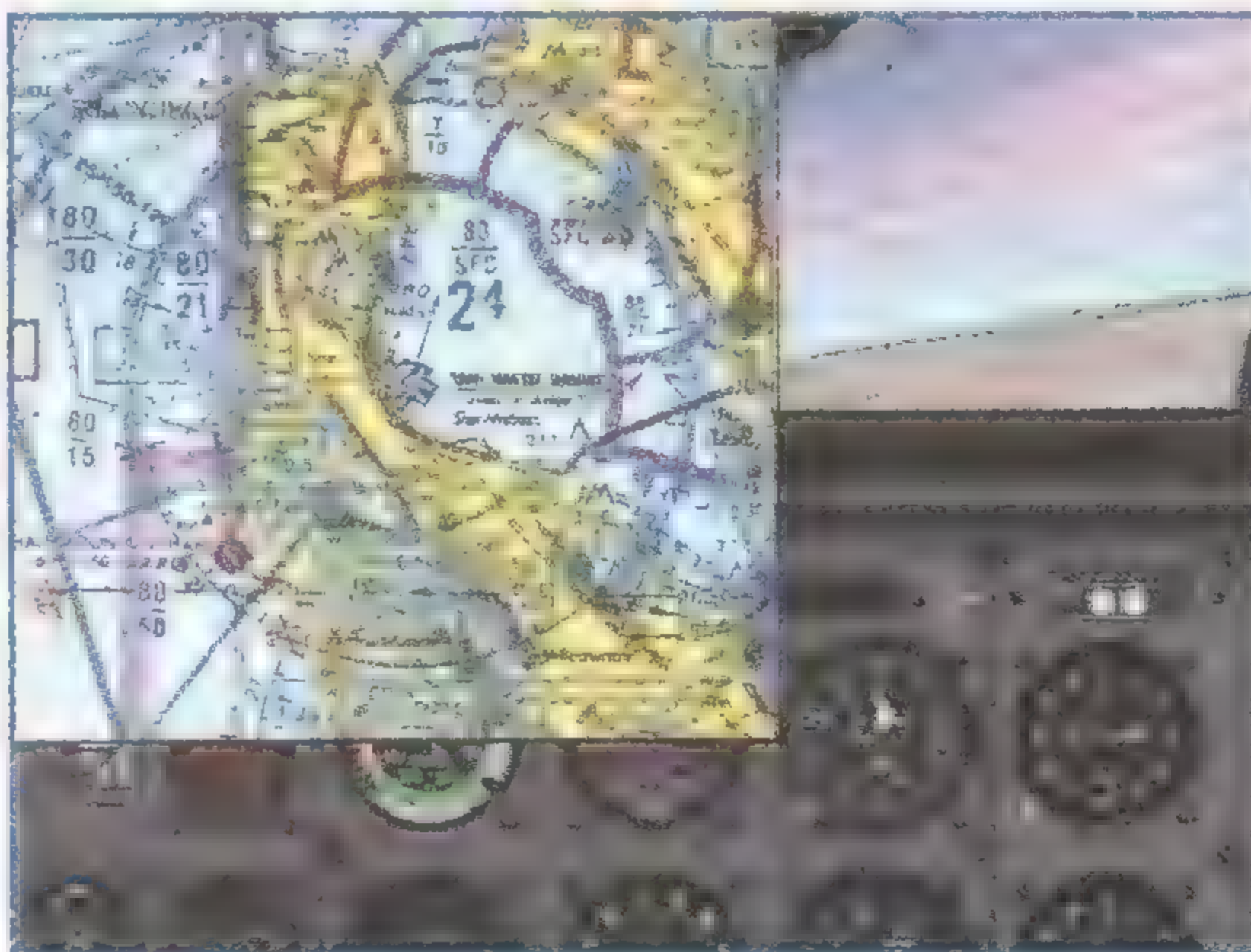
пальцем не пошевелил, когда я тут полосу искал, ну я тебе сейчас устрою...» Для начала застопорим шасси, потом ручку газа на полную мощность. Самолет вроде бы не развалился, так что можно и поглазеть на температуру масла и расход горючего, проверить уровень топлива в баках и приступить к вторичной проверке всех систем. Еще бы не забыть послушать метеосводку,



а то кто его знает, что там за облаками творится. (По словам дикторши, Москву заметало снегом. Странно: ни снега, ни тяжелых дождевых облаков не было.) Диспетчеру, судя по всему, было все побоку, в том числе и вопросом «свободна полоса али нет» он задавался лишь из чистого любопытства. Совсем обидевшись на такое обращение, я, наконец, попросил взлет. «Взлетай... И пока не выйдешь из зоны контроля, никуда не сворачивай. Зона контроля заканчивается там, где я тебя уже не вижу...» — таким был ответ.

Взлетная мощность... Приборы, полоса, приборы, полоса... Все нормально. Неужели?! Летим! Шасси мягко убрались в корпус самолета, а я немного сбросил газ. И получил по голове спинкой кресла — нос самолета тут же дернуло вниз. Мама! Что это?! А если бы я вообще двигатели выключил, эту воздушную «бибизику» вверх ногами перевернуло бы? Ладно, дураки учатся на своих ошибках...

Навигационный компьютер в самолете оказался на редкость удобным. В сущности, лететь можно было, не разбираясь в авианавигации даже на примитивном уровне. Но я же не американец, чтобы во всем доверять компьютерам! Выбираю ближайший ненаправленный маяк, чтобы получить его частоту, и обламываюсь. Частоты всех VOR-маяков мы знаем, NDB — ни за что. Ладно, еще раз благодарю ту самую старую





карту. Между делом глянул на термометр. За бортом минус шестьдесят. Боже мой! Это по Фаренгейту, но по Цельсию получается немногим лучше. Как я взлетел?! Был случай, когда самолет разбился, задержавшись во время такого мороза на полосе всего на десять минут. Крылья покрылись слоем льда, и он перевернулся сразу после того, как оторвался от полосы. А как у нас, интересно, с обледенением?

Сначала я ринулся было к приборной панели сверху и стал искать кнопку «Anti-icing». А затем любопытство взяло верх. Всегда мечтал посмотреть, что же происходит при обледенении. А то все пугают историями, как самолеты гибнут от этого явления, но мне такого видеть не доводилось. Да и на трубке Пито уже должен был образоваться толстый слой льда, мешающий точно замерить скорость. Смотрим. Спидометр работает нормально. Ну ладно, допустим. Но кондиционер я все-таки перевел в режим «hot».

До Германии добрался без приключений. Вот и Бремен, вот и аэропорт назначения. «Земля, борт такой-то, прошу разрешения войти в зону контроля для посадки». «Разрешаю, полоса 23, заходи слева». «Понял... Иду к третьему». «Принял». «Иду к четвертому... Выхожу на финал, иду по глиссаде, шасси выпущено, к посадке готов». «Посадку не разрешаю, идите на второй круг».

Чего-о? Захожу на второй круг. Меня отправляют на третий, а потом на четвертый. Потом пятый. Потом молчание... (пальцы на руках кончились). Если во «Внуково» были проблемы с нехваткой самолетов, то тут явно их избыток. Ладно, неподалеку виднеется еще один аэродром. Свяжемся с диспетчером, авось и посадят. Точно! У него все летное поле девственно чисто. Планировка... Радостно лезу на панель сверху и включаю посадочные огни. Диспетчер, не получив ответ на последнее сообщение, снова орет в наушниках:

– Борт такой-то, вы меня слышали?

– Типа того... – отвечаю я.

– А меня? – злорадно интересуется Windows. – Чего вы тут с конкурентами возитесь? GPF тебе по лбу и своп на 100 мегабайт в придачу!

Лично у меня отношение к игре вначале менялось чуть ли не каждые десять минут. Сначала было недоверие – спихнуть с первого места Flight Simulator пока не удалось никому. Затем, когда в списке аэропортов я обнаружил по крайней мере десяток российских, недоверие сменилось удивлением. Запускаю игру. Господи! Сказать, что панель управления на экране не помещается, – это ничего не сказать. Вдобавок в небе светила (точнее, темнела) какая-то непонятная уродливая звезда. А что касается грешной земли, то находился я посреди чистого поля. Жуть!



Настройка графических драйверов несколько прояснила обстановку. DirectX 6 помогать отказался, DirectX 5 работал, но медленно. Пришлось летать с драйверами для видеокарточки, какой у меня в жизни не было. После небольшого шаманства даже появились текстуры на самолетах. Но сразу видно, что 16-битного цвета создателям не хватило. Может быть, если бы они имели возможность использовать пару миллионов цветов, графика стала бы лучше.

Радиосвязь явно уступала Flight Unlimited. Зато все приборы в кабине были полностью функциональными и можно было играть со всем, начиная с обогревателя и кончая GPS'ом. Вот радость для кендера (см. DragonLance)! Так, мое отношение к игре сменилось на заинтересованное. Но после некоторых полетов я в ней разочаровался. Почему? Читайте ниже.



Разумеется, чем летать с низкой реалистичностью, лучше не летать вообще. Включаю эту самую реалистичность на максимум, взлетаю... Через некоторое время полет над абсолютно пустым и ровным полем мне наскучил, захотелось провести краш-тест. Пикирую, врезаюсь в землю...

Выключился двигатель. Я плюнул, завелся и полетел дальше.

После первого же перелета я стал понимать, что все эти приборы носят лишь декоративный характер, хотя на все кнопки и можно нажимать. А на самом деле само-

лет и мир менее реален, чем его аналог во Flight Simulator. Да и со временем в игре явные проблемы. Если вы хотите летать зимой, то вы должны установить соответствующий месяц в настройках Windows. А, каково?

Так что проведем сравнение.

**Графика.** Сложно сказать. Fly! могли сделать с гораздо лучшей графикой. Общее впечатление недоработанности преследует вас на протяжении всей игры. Бетонная полоса в Flight Simulator сделана из бетона, а травяная покрыта травой, чего во Fly! нет. Если есть облака, то во Flight Simulator они закрывают Луну, а никак не наоборот. Ну ладно, это, допустим, глюк, а вообще об облаках смотрите ниже.

**Модели самолетов.** Flight Simulator превосходит Fly! по части реалистичности моделей самолетов. Уж, по крайней мере, выключение двигателя не приводит к тому, что самолет тут же устремляется в пике.

**Авиадиспетчеры.** Microsoft утверждала, что не включила их в игру, так как они не получились такими хорошими, как должны быть. Подозреваю, что создатели Fly! о таком кодексе чести не слышали. Диспетчеры откровенно слабые и явно не от мира сего. В том смысле, что мир – сам по себе, а диспетчеры – отдельно. Если во Flight Unlimited мне запрещали посадку, поскольку на полосу заходит тяжелый «Боинг», то тут просто потому, что диспетчеру так захотелось. Самое смешное, пожалуй, то, что огни на полосе включают не они – их включаете вы со своего самолета.

**Мир.** Игровой мир во Flight Simulator меньше, но то, что есть, выполнено на порядок лучше, нежели где-нибудь еще. Да, нарисовать посреди поля две полосы и сказать, что это Санкт-Петербург, можно. А слабо нарисовать Эйфелеву башню или Кремль? Ощущение таково, что во Fly! есть всего пять или шесть нормально нарисованных городов, но и их нужно устанавливать с прилагаемого к игре диска. То есть так: хотите, чтобы у вас был доступен весь игровой мир, идущий с игрой? Извольте освободить под него полгигабайта дискового пространства. Flight Simulator такого не допускал. Практически все scenery-файлы для экономии места оставались на CD-диске, а на винчестер копировалось только то, что было в данный момент нужно.

**Выбор самолетов.** Он во Fly! слаб. Не хватает там хотя бы того же «Боинга-737». Наверно, решили, что пилоту будет лень ждать по пять минут, пока кабина проскроллируется из одного конца в другой.

**Встроенные карты и планировщик пути.** Да, пожалуй, это главный козырь Fly!. Конечно, любые бесплатные планировщики пути, свободно распространяемые через Интернет, лучше, не говоря уже о коммерческих. Но сам факт! Да, нельзя



получить частоты NDB-маяков, нельзя посмотреть карту аэродрома, нельзя создать план полета, выбрав аэродром на карте, а не из списка, нельзя... Много чего нельзя. Но это прецедент. Может, во все следующие игры такого типа будут вставлять нечто подобное. Очень надеюсь.

**Интерфейс.** На вкус и цвет товарища нет. Налетав несколько часов, я привык к интерфейсу Fly!. Но старый добрый Flight Simulator все равно как-то роднее.

**Облака.** Если и стоит посмотреть Fly!, то только из-за очень красивых облаков. Как игроки запоминали красиво стекавшие по стеклу капли дождя во Flight Unlimited, так они будут тосковать по облакам во Fly!

**Справочная система.** Во Fly! она отсутствует. А во Flight Simulator можно было выбрать, например, навигационный прибор, нажать на него **правой кнопкой** мыши и, выбрав пункт «What is it?», прочитать емкое повествование на тему «На кой здесь этот прибор сдался» в частности и про навигацию вообще, просмотреть поясняющие работу прибора мультфильмы... Хорошие были времена.

**Итог.** Создатели Fly! потерпели творческую неудачу. Flight Simulator'у суждено остаться на вершине до тех пор, пока... А ведь скоро подоспеет новая версия!

#### КАК В НЕГО ЛЕТАТЬ

Если все сказанное выше на вас не подействовало и вы все равно хотите испытать Fly!, я помогу вам. В этой игре обязательно нужно знать несколько секретов, иначе полет покажется вам не развлечением, а смертельной скукой.

Во-первых, в игре можно повесить какой-то экран на «горячую клавишу». Например, вид вперед с практически убранной приборной панелью можно повесить на клавишу **F1**, нажав **Shift + F1**. Назначьте несколько таких видов, чтобы можно было быстро переключаться с одних приборов на другие. Если этого не сделать, то вы замучаетесь скроллироваться из одного конца приборной доски в другой.

Во-вторых, кабина не ограничивается тем, что вы видите на экране, и тем, куда вы можете доскроллироваться мышкой. Вы можете смотреть вбок, вверх и вниз, зажав **Ctrl** и нажав соответствующую клавишу (стрелки **вверх**, **вниз**, **влево**, **вправо**). С этим связан один глюк, про который разработчики разработчики говорят, будто они его убрали: периодически пропадает возможность смотреть в разные стороны. Для разрешения этой ситуации несколько раз нажмите клавишу **C**.

В-третьих, в игре есть две разные карты: настоящая навигационная (клавиша **M**), которая работает только над территорией Соединенных Штатов, и векторная (**Shift + M**), которая работает во всем мире (и при этом намного удобнее). В ней вы будете видеть и маршрут, которым вам предстоит лететь, и другие самолеты, и все аэропорты, и радиомаяки. Никаким понятиям о реалистичности такая карта, разумеется, не отвечает.

Настроиться на частоту аэропорта можно тремя способами: либо найдя соответствующий аэропорт на карте, щелкнув на него два раза мышкой и выбрав из списка нужную частоту (например, напротив слова «Tower»); либо набрав частоту самостоятельно; либо нажав очень полезную комбинацию **Ctrl + ~ (тильда)**. Там при помощи появившегося меню вы сможете выбрать, с каким именно диспетчером вы хотите связаться и из какого аэропорта. Затем уже клавишей **~** можно вызвать меню связи и из него выбрать, что именно вы хотите от диспетчера.



Двигатель запускается при нажатии на клавишу **E**. Запускается он долго и со вкусом, инструктор при этом нажимает разные кнопки, переключает переключатели, поворачивает разные рычаги. Вообще это один из самых красивых и интересных моментов в игре. Когда же двигатель запустится и наступит пора взлетать, то не забудьте выключить колесные тормоза. Кстати, аккуратно притормаживая то одним, то другим колесом (клавиши **,** и **.**), можно без проблем вписаться в очень крутые повороты. Если хотите посмотреть на то, как нужно правильно взлетать или садиться, воспользуйтесь клавишей **Z**.

Если вы предпочитаете летать не совсем честно, то полезной может оказаться клавиша **D**, включающая ускорение времени, и **Shift + D**, выключающая его.

Если вы приблизились к аэропорту ночью, а огни на нем выключены, то настройтесь на частоту башни и быстро-быстро пять раз нажмите на **Backspace**. Знаю, совет напоминает шаманский, но он работает.

Управление можно настроить по своему вкусу, а можно воспользоваться файлом с настройками а-ля Flight Simulator 98. Очень рекомендую.

#### ДИСПЕТЧЕРЫ

Пару слов про полеты по кругу над аэродромом. Во вступлении было рассказано про мою несостоявшуюся посадку в Бремене. Там диспетчер сообщил, что я должен заходить слева, то есть использовать левый круг. На деле это выглядело так: я пролетел над полосой и через две мину-

ты после получения сигнала дальнего радиомаяка повернул на 90 градусов влево. Около тридцати секунд я летел в этом направлении, а затем снова повернул на 90 градусов влево.

Совершая этот поворот, я сообщил диспетчеру: «Turning left downwind». На этом участке я выпустил шасси и закрылки, а затем, когда пришло время, я снова повернул влево, сопроводив это передачей сообщения «Turning left base». Финальная часть, когда я выходил на глиссаду и собирался совершить посадку (естественно, после еще одного поворота влево на 90

градусов), так и называлась – «Final». Думаю, этих скудных данных хватит вам для того, чтобы нормально общаться с авиадиспетчерами во Fly! и выполнять их указания.

Например, если вас попросят после взлета: «Turn right downwind», то, поймав сигнал дальнего маяка, вы должны повернуть направо, подождать пару десятков секунд, повернуть еще раз и, двигаясь таким курсом, покинуть зону контроля аэродрома.

В принципе, летать можно, вообще забыв о диспетчерах, и вы ничего от этого не потеряете. Это во Flight Unlimited 2 они начинали беспокоиться и взволнованно предупреждали всех пилотов: «Тут на посадку заходит самолет, не отвечающий на запросы... Пожалуйста, держитесь от него подальше, пока мы прицеливаемся». А во Fly! диспетчеры абсолютно индифферентны к вашему поведению.

#### АВАРИИ И АВАРИИ

Вы что, смеетесь?! Гордо садиться под вой сирен пожарных машин и машин «Скорой помощи» мы будем в другой игре. А во Fly! у самолета есть два состояния: либо он полностью работает, либо полностью не работает.

Второй случай наступает крайне редко, и то при падении с очень большой высоты с очень большой скоростью. И это еще один пункт, по которому Fly! уступает Flight Simulator (в последнем можно даже установить вероятность отказа систем во время полета).

Очень хочется верить, что я что-то не заметил, не доглядел, пропустил. Может, через пару недель возмущенные покупатели забросают разработчика письмами, и тот выпустит несколько заплаток, а может, за дело возьмутся вольные художники и дизайнеры и создадут дополнительные самолеты и сценарии.

Ведь буквально немного поработав над игрой, ее можно было сделать намного лучше. Так что ждем второй версии. И надеемся, что хоть с ней создатели не так поспешат, как с Fly!.

Сергей Пуриков





ПРОИЗВОДСТВО КОМПАКТ ДИСКОВ

JSC BOLIDISC

25 пр-т 50-летия Октября,

252148, Киев, Украина

телефон:

380 (044) 478-0818, 477-3167

380 (044) 477-6709, 478-0118

факс: 380 (44) 477-0327

<http://www.bolidisc.com>

E-MAIL: [mail@bolidisc.com](mailto:mail@bolidisc.com)

ДОВЕРЬТЕ  
РАБОТУ  
ПРОФЕССИОНАЛАМ

ПРОИЗВОДСТВО КОМПАКТ  
ДИСКОВ ВЕДЕТСЯ НА  
СОВРЕМЕННОМ  
ОБОРУДОВАНИИ  
ПРОИЗВОДСТВА ФИРМ  
ШВЕЙЦАРИИ И ГЕРМАНИИ  
В СООТВЕТСТВИИ С  
МЕЖДУНАРОДНЫМИ  
СТАНДАРТАМИ. ВЫСОКОЕ  
КАЧЕСТВО  
ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ  
ЛУЧШЕГО СЫРЬЯ И  
КОМПЛЕКТУЮЩИХ,  
СТРОГИМ СОБЛЮДЕНИЕМ  
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ  
ПРОЦЕССОВ, ВЫСОКО-  
КВАЛИФИЦИРОВАННЫМ  
ПЕРСОНАЛОМ.

CD-A, CD-ROM, VideoCD,  
XA-CD, Super Audio CD,  
Photo CD,  
А В ДАЛЬНЕЙШЕМ И DVD

ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ  
ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОДУКЦИИ  
НАИЛУЧШЕЕ СООТНОШЕНИЕ  
ЦЕНА/КАЧЕСТВО.

СРОКИ ИСПОЛНЕНИЯ  
ЗАКАЗА:  
3-7 ДНЕЙ С МОМЕНТА  
ПОДАЧИ ВСЕХ ИСХОДНЫХ  
МАТЕРИАЛОВ.

Создание 6, 1/2

1000000 шт., Минск.

1100000 шт., Минск.

1100000 шт., Минск.

1100000 шт., Минск.

1100000 шт., Минск.



Отличный симулятор с  
великолепной  
стратегической  
компонентой и  
анимацией полетов

Разработчик: Rowan Software Ltd.  
Издатель: Empire Interactive  
Выход: январь 1998 г.  
Жанр: симулятор  
Требования: 486, 32 Mb, диск 3D-уск.

Графика: ★★★★★★★★★★  
Звук: ★★★★★★★★★★  
Играбельность: ★★★★★★★★★★



# MIG ALLEY

## ИГРА

Дамы и господа! Позвольте вам представить чуть ли не первый симулятор, которому автор данной статьи при всем своем желании не может предъявить ни одной претензии по поводу реалистичности. Все сделано с таким широким размахом, что даже дух захватывает! В самом деле, несколько странно узнавать, что во времена битвы за Англию во Второй мировой войне все атаки фашистов отбивало всего лишь одно авиазвено, или что в авиационных налетах на Франкфурт принимало участие по пять самолетов с каждой стороны. В Mig Alley на первых же страницах руководства можно прочесть согревающую душу фразу: «В этой кампании под вашим командованием находится 112 самолетов ООН». Уже хорошо, не так ли? А то, что одновременно в сражении может принимать участие свыше 150 самолетов? Производит впечатление, не правда ли?

Но не количеством единым жив человек. Знаете, при ближайшем ознакомлении с игрой создается впечатление, что либо ее написали ветераны Корейской войны (кстати, именно к разрешению этого конфликта вам предстоит приложить руку), либо главный дизайнер провел немало недель в изучении истории и специфики пятидесятых годов. Реплики радистов в пылу боя, великолепные спецэффекты, грамотно написанный AI (как ваших врагов, так и напарников — командная связка работает отлично), динамично развивающаяся кампания — все это благоприятнейшим образом сказывается на том таинственном параметре, который называют «играбельностью», при этом никто до конца не понимает его значения. Скажем «Нет!» тупым операциям, построенным по принципу «Группа подлетает, стреляет по одиноко стоящей в пустом поле наземной цели, причем наведение на цель происходит автоматически, при нажатии определенной клавиши, и улетает». Легкая жизнь кончилась, теперь вам придется ломать голову над тем, как же опознать эту самую

цель, чтобы своих не задеть. Если речь в брифинге идет о складах, значит, надо заранее посмотреть фотографии, доставленные разведкой, приметить какие-нибудь выдающиеся детали ландшафта, находящиеся в непосредственной близости от цели, с тем, чтобы впоследствии использовать их в качестве ориентира. Если вы помогаете своим наземным силам, то задача усложняется, ведь колонны танков и отряды пехоты находятся практически в постоянном движении. На помощь приходит самолет связи «Москит», следящий за событиями, разворачивающимися на поле боя, и в случае необходимости оказывающий содействие при наведении на цель, сбрасывая рядом с ней дымовую шашку.

Описать графическое исполнение игры достаточно проблематично и, по меньшей мере, нечестно: зачем портить пустыми терминами впечатление, если лучше один раз увидеть? Игровая графика немногим отличается от детализированных отрендеренных изображений, используемых ранее разве что для статичных заставок. Визуализация повреждений не только не подкачала, но даже превзошла все ожидания. Все максимально приближено к законам реального мира. Если пулеметная очередь прошла крыло вашему самолету, то на нем появится ряд дырочек, причем именно в том месте, куда был направлен огонь противника. А звуковые эффекты и диалоги пилотов в бою выполнены на высочайшем уровне.

В игре также присутствует некая стратегическая составляющая (неудивительно, ведь за плечами создателей такие игры, как Flying Corps и Flying Corps Gold). Правда, в отличие от упомянутых творений команды Rowan Software, в Mig Alley стратегической составляющей придали больший вес, а редактор миссий (очень прост, но эта простота ни капельки не сказывается на его функциональности) позволяет манипулировать множеством параметров. В большинстве случаев основными целями являются склады продовольствия, автоко-

лонны, мосты и железнодорожные составы. То есть ваша задача сводится к тому, чтобы перекрыть поставки продовольствия армии противника, а не просто пострелять «в свое удовольствие». В зависимости от того, есть у врага провизия или нет, будет меняться положение в армии противника, что окажет прямое воздействие на ход битвы.

В игре с точностью повторяются исторические события. Но если ваши суждения будут носить налет гениальности, то и война закончится не перемирием, а победой сил ООН. И на-







оборот: если ваши действия будут провальными, то войскам США придется покинуть Корею.

### ИСТОРИЯ

Для начала сделаем маленький экскурс в историю. После окончания войны в 1945 году Корея была частично оккупирована Советским Союзом, а частично – Соединенными Штатами. Граница проходила примерно по 38-й параллели. Предполагалось, что Корея снова станет независимым государством, но судьба распорядилась иначе. СССР и США никак не могли договориться о выводе войск и проведении в Корею свободных выборов. Не помогло и вмешательство ООН. Итогом стало создание в 1948 году Корейской Республики на юге и КНДР на севере страны. Пока США занимались своими проблемами, СССР создал на севере мощную армию, рассчитывая с ее помощью отвоевать проход к Тихому океану. Разведка США несколько подкачала, и великая держава ничего не знала о готовящейся заварушке.

На рассвете 25 июня 1950 года после мощной артподготовки в бой пошли танки Т-34 и пехота. К 9 утра были захвачены три южнокорейских города, а контингент армии США находился в состоянии хаоса. Американцы начали активно готовиться к эвакуации. Фактически наступлению препятствовала только южнокорейская армия, поскольку разрешение открыть огонь солдаты США так и не получили.

Тем временем над двумя аэродромами Южной Кореи были замечены истребители Як-9, а затем в 15 и в 19 часов по обоим аэропортам были нанесены ракетно-бомбовые удары. Стоит заметить, что войска ПВО ничего не могли противопоставить советским истребителям.

США спешно организовали заседание Совета безопасности ООН, где пожаловались, что их армию, практически в одиночку спасшую мир от Гитлера во время Второй мировой, только что подло прогнали из Южной Кореи. Было принято решение потребовать прекратить агрессию и заставить северокорейскую армию отойти.

Ближе к полночи танки северян подошли на расстояние в 30 километров от Сеула. Посол США, наконец, объявил об эва-

куации женщин и детей. Главкомандующий силами Соединенных Штатов в Тихом океане Мак-Артур приказал истребителям защищать транспортные корабли – на большее сил у США не хватило (предложение попросить истребители у Австралии было отвергнуто). А 27 июня американский президент Гарри Трумэн приказал всем кораблям и самолетам в районе Дальнего Востока оказать всестороннюю поддержку эвакуационным транспортам, тем самым объявив о вмешательстве США в конфликт. Позже в тот же день самолеты получили прика-

зы наносить удары по мостам, складам боеприпасов и скоплениям сил противника. Война в Корею началась.

### СПЕЦИФИКА КОНФЛИКТА

Первые реактивные самолеты появились у Германии еще в конце Второй мировой войны. Многие историки утверждали, что если бы фюрер больше уделял внимания (и денег) производителям «Мессершмиттов», то итог войны мог быть менее печальным для немцев. Реактивные истребители превосходили пропеллерные, и не было ничего удивительного в том, что в следующей войне – буквально через пять лет – почти все державы уже обзавелись подобными разработками. А поскольку самонаводящихся ракет в то время еще не было, то все воздушные бои происходили по старинке: заходишь в хвост врагу и палишь из бортового пулемета.

После начала войны США пришлось многое изобретать на ходу. Стандартные

правила далеко не всегда подходили для этой войны. Почти всю войну США играли в защите, пытаясь остановить продвижение войск Китая, СССР и Северной Кореи. Основную роль в конфликте играла пехота и бронетехника, но об авиации тоже не стоит забывать. На стороне СССР в данном случае было некоторое превосходство: аэродромы находились ближе к линии фронта, радары работали лучше, да и истребители немного превосходили аналогичные машины США. Фактически самолеты США долетали до границы, некоторое время летали кругами, а затем резво возвращались домой по причине нехватки топлива. У «Мигов» таких проблем было меньше.



Корея по природе своей весьма холмистая страна. Редкие ровные территории, на которых и строятся аэродромы, расположены в низинах. Думаю, не надо объяснять, что взлетать и садиться на аэродром, окруженный со всех сторон холмами, значительно сложнее. С погодой не легче – зимой скорость ветра на высоте в 30 000 футов может достигать 175 киломе-







тров в час, а летом очень распространены туманы (в среднем 10 дней в месяц погода оказывается нелетной). Впрочем, лучше не забывать этим себе голову: холмы в самой игре чисто символически, а погода... а что погода? Если вы не можете взлететь, то уж вражеские «МиГи» и подавно.

## УПРАВЛЕНИЕ

Управление в игре можно назвать достаточно удобным. По крайней мере, привыкаешь к нему очень быстро. Закрылки и шасси выпускаются/убираются, как обычно, клавишами **F** и **G** соответственно. Для того чтобы включить воздушные тормоза, пользуйтесь клавишей **B**, а чтобы тормозить на земле – клавишами **,** и **.** (левым или правым шасси).

Очень полезная клавиша **M** вызывает карту. На ней вы можете включить функцию ускорения течения времени (Accelerate time) и выбрать, до кого момента вы хотите с ее помощью добраться. Клавиша **Tab** включает ускорение времени в самой игре. Ни той, ни другой возможностью вы не можете пользоваться, если рядом с вами

находятся враги. Кстати, если вы предпочитаете летать честно, то вам будет очень полезна клавиша **F4** – она устанавливает radlock на следующий или предыдущий waypoint.

Обороты двигателя регулируются клавишами от **1** до **0**. Катапультирование производится нажатием комбинации **Ctrl + E**, сброс дополнительных топливных баков – **Ctrl + F**, а оружия – **Ctrl + W**.

## ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

В этот раз я не буду рассказывать про маневры, а просто опишу то, что в этой игре есть отличного от других игр. Первое и очень важное – это подвесные баки с горючим. Хотите вы того или нет, но перед началом сражения баки нужно отцепить (**Ctrl + F**). Иначе ваша аэродинамика оставит желать лучшего.

Далее. Поскольку в большинстве случаев командиром группы будете вы, то вам нужно будет приказывать всем атаковать собственные цели (подробнее о том, как это сделать, описано ниже, в разделе «Радиосвязь»). Постарайтесь не попадать по своим (проще всего избежать ошибок, прицеливаясь при помощи radlock-a). Просто нажмите **F1**, и вам будет показан ближайший враг. Правда, radlock в игре сделан на редкость неудобно.

Патронов очень мало. Даже крайне мало. Вывод: расходуйте очень экономно и стреляйте только тогда, когда уверены в результате.

Если вся группа начнет коллективно заявлять о плачевном состоянии горючего в самолетах, то немедленно приказывайте

отступить (опять же смотрите раздел «Радиосвязь»). Впрочем, вас могут попытаться ввести в заблуждение криками типа «Кобра-12», топливо вытекает!» или «Уровень топлива быстро падает!». Не беспокойтесь, просто «Кобре-12» пробили топливный бак. Пилоту придется либо возвращаться домой с выключенными двигателями (вполне реально), либо катапультироваться. В таком случае полезна команда, приказывающая вернуться на базу только самолетам, находящимся в плачевном состоянии.

## АТАКИ НАЗЕМНЫХ ЦЕЛЕЙ

Для начала рассмотрим атаку на стационарные наземные цели (например, на склад продовольствия). Склад в большинстве случаев представляет собой одноэтажный сарай со светло-голубой вывеской, но бывают и исключения. Если вы перед вылетом посмотрели на его фотографию, то проблем с его нахождением будет намного меньше.

Кстати, противник далеко не такой дурак, каким кажется. Иногда он намеренно обманывает вашу разведку, заставляя вас атаковать пустые склады, причем случается, что он держит ящики с продовольствием под деревьями, а некоторыми складами не пользуется вообще.

Итак, выберите оружие при помощи клавиш **[** и **]**. Прикажите своей группе на-



чать атаку. Затем прицельтесь и стреляйте. Если выбранное оружие – бомбы, то, скорее всего, вы сбросите их полностью с одного захода. Если ракеты, то стоит быть крайне экономным и стрелять только при полной уверенности в результате.

Обычно склад провизии состоит из нескольких десятков зданий. Уничтожить их все вы все равно не сможете, так что главное – нанести максимальный ущерб.

Другой вид целей – движущиеся колонны с продовольствием или поезда. Обычно их нужно уничтожать в миссиях, в которых сказано «проверьте и уничтожьте все конвои на такой-то дороге». Попасть по небольшим движущимся машинам и поездам намного сложнее. Лучше заходить на атаку вдоль дороги и активно палить из





пулемета. Опять же уничтожить все цели вы вряд ли сможете.

В миссиях поддержки наземных сил вам нужно будет уничтожать вражеские танки, артиллерию и пехоту. По прибытии на место свяжитесь с самолетом связи и спросите, как его найти. Когда он будет отвечать, нажмите клавишу **F5**. Таким образом целью вашего radlock-а станет именно самолет связи. Летите и садитесь ему на хвост. Далее попросите его сбросить дымовую ракету на цель. Не заметить поднимающийся столб дыма будет сложно.

Скорее всего, уничтожить всех врагов с первого захода вы не сможете. Теперь уже полезной станет клавиша **F3**, делающая целью radlock-а ближайшего наземного врага. Иначе поиск врагов, постоянно куда-тодвигающихся, может оказаться непростым.

Если вы успешно поразили цель, то попросите у самолета связи следующую. Он вновь расскажет о цели, скажет, есть ли в округе свои войска, по которым можно случайно попасть, и под конец, если не забыть его попросить, снова стрельнет дымовой ракетой.

### РАДИОСВЯЗЬ

Вот и добрались до главного козыря Mig Alley. Пожалуй, именно радиопереговоры создают в игре такой реализм происходящего. Даже если вы не воспринимаете английскую речь на слух, все равно постарайтесь научиться понимать фразы типа «you have a bandit on your six» (у тебя на хвосте враг), «break left, break left» или «break right, break right» (то же самое, но я смогу подстрелить его, если ты резко свернешь влево (вправо)) и «I see new Migs incoming» (вижу новые «Миги», идущие к нам).

Начнем с простого. В игре есть три фразы, которые вызываются при нажатии на определенную клавишу.

**A** – Если в районе есть вражеские самолеты, то вам скажут, с какого направления они атакуют и на какой высоте относительно вас находятся.

**C** – Если вы видите перед собой вражеский самолет и хотите убедиться, что в ближайшие двадцать секунд вас не превратит в груды металлолома случайно ока-

завшийся сзади враг, воспользуйтесь этой кнопкой. Если можно безопасно атаковать, то вам об этом скажут.

**Z** – Приказ уйти в сторону самолету союзника, если у него на хвосте повис враг.

### ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Основное меню радиопереговоров вызывается при нажатии клавиши **R**:

Group Info – получить какую-либо информацию от своей группы,

Precombat – сообщения, которые обычно посылаются перед битвой,

Combat – сообщения, которые обычно посылаются во время битвы,

Postcombat – сообщения, обычно посылаемые, когда бой завершился,

Tower – связь с башней (то есть с аэродромом),

FAC – связь с самолетом связи,

Comms Player – послать сообщение другому игроку (во время сетевой игры),

Comms Msg – послать сообщение (во время сетевой игры).

### МЕНЮ GROUP INFO

Call in – всем самолетам доложить о своем присутствии,

Call position – всем самолетам сообщить, где они находятся,

Fuel Check – всем самолетам проверить количество топлива,

Status Report – всем самолетам доложить свое состояние.

### МЕНЮ PRECOMBAT

Test Guns – проверить пушки,

Jettison Stores – сбросить вооружение,

Jettison Tanks – сбросить подвесные топливные баки,

Spread out – разойтись,

Close Up – собраться,

Bandit Activity – запрос у связиста о местонахождении «Мигов»,

Nearest Bandit – то же, что и **A**,

Patrol Area – всем патрулировать этот район.

### МЕНЮ COMBAT

Give Freedom – каждый самолет выбирает свою цель,

Take Command – взять на себя командование,

Nearest Bandit – то же, что и **A**,  
Break! – то же, что и **Z**,

I'm radlocked – то же, что и **C**,

Six clear – если идете вторым номером и ведущий спрашивает «Am I clear?», то следует отвечать это, если никто не собирается атаковать его,

Not clear! – и это, если у него на хвосте есть «Миги».

### МЕНЮ POSTCOMBAT

Initial Point – встречаемся в точке IP,

Disengage – всем выйти из боя,

Regroup – перегруппироваться,

Send all home – вернуть все самолеты на базу,

Send home – вернуть на базу поврежденные самолеты и те, у которых осталось мало топлива.

### МЕНЮ TOWER

MayDay – следует посылать, когда вам совсем плохо,

Home Tower – узнать курс к родному аэродрому,

Nearest Tower – узнать курс к ближайшему аэродрому,

Surface Wind – узнать скорость и направление ветра у поверхности,

Wind at 35,000ft – узнать скорость и направление ветра на высоте,

Land at Home – запросить разрешение на посадку на родном аэродроме,

Land at Nearest – запросить разрешение на посадку на ближайшем аэродроме.



### МЕНЮ FAC

Begin your run – начать бомбежку (используется всегда, когда нужно кого-то бомбить, независимо от того, есть рядом самолет связи или нет),

Lost FAC – узнать направление к самолету связи,

Re-mark target – просьба еще раз сбросить дымовую ракету на цель,

Missed target – то же самое, но ракета сбрасывается независимо от того, находитесь вы рядом с самолетом связи или нет,

More targets – просьба указать, какие еще цели надо разбомбить,

Leave area – прекратить бомбежку и покинуть район.

### САМОЛЕТЫ

Под вашим командованием будут находиться пять эскадрилий истребителей и две эскадрильи бомбардировщиков.

### ИСТРЕБИТЕЛИ

F86 Sabre Jet, две эскадрильи. Это лучшие истребители в вашем распоряжении.

F84E Jet, одна эскадрилья. Эти истребители не могут по своим характеристикам сравниться с «Мигами», поэтому их лучше отправлять на задания по атаке наземных целей.

F80C Jet, одна эскадрилья. Эти самолеты сильно уступают как «Мигам», так и F84E. Итог такой же – уничтожение наземных целей.







F51 Prop – пропеллерные самолеты уж никак не могут сравниться с «Мигами». Зато они хороши для нанесения ударов по войскам противникам (Close Air Support).

### БОМБАРДИРОВЩИКИ

B29 Heavy Bombers – хорошие бомбардировщики, наносящие максимальные по силе удары.

B26 Medium Bombers – несколько послабее, но и поманевреннее.

Самолетами должен кто-то управлять, не так ли? А пилоты, кроме всего прочего, периодически хотят отдохнуть. На деле это будет выглядеть так: если у вас есть одна эскадрилья F86 Sabre, то вы сможете использовать только четыре авиазвена из шести. Каждое авиазвено состоит из двух групп ведущий-ведомый, то есть всего из четырех самолетов.

### МИГ-15 ПРОТИВ F86 SABRE

Фактически из всех ваших истребителей только F86 Sabre способен составить конкуренцию советским «Мигам». Поэтому стоит знать сильные и слабые стороны этих истребителей.

«Миг» намного превосходит F86 по высотным характеристикам. На высотах больше 30 000 футов скорость (горизонтальная и вертикальная) «Мига» больше, кроме того, его потолок по крайней мере на 5 000 футов превосходит потолок F86. На высотах ниже 30 000 футов F86 обладает лучшей маневренностью, а на высоте ниже 20 000 футов максимальные горизонтальные скорости обоих истребителей примерно равны. В общем, во-первых, F86 превосходит «Миг» в горизонтальном движении, а «Миг» превосходит F86 в вертикальном. Во-вторых, чем ниже высота, на которой произойдет сражение, тем больше шансов у F86.

### СОЗДАНИЕ МИССИИ

Рассмотрим на примере, как можно создать миссию. Допустим, нам нужно уничтожить продовольственный склад противника и мы можем ожидать среднюю мощность систем ПВО и достаточно большую вероятность наткнуться на вражеские «Миги». Требуется отправить туда группу

бомбардировщиков и обеспечить ей надежную защиту от вражеских истребителей и систем ПВО.

Для начала нужно отказаться от автоматически создаваемых миссий. Сделать это можно, установив количество используемых в ней истребителей и бомбардировщиков на 0 в окне «Directives».

Затем нужно выбрать цель, по которой будет наноситься удар. Если речь идет о складе с продовольствием, то выбирать стоит наименее защищенный, наиболее приближенный к границе и с наибольшим показате-

лем активности. Иначе мы рискуем разбомбить пустые склады (что кстати, нередко случается в игре). «AAA threat» – это угроза со стороны сил ПВО, и чем меньше она будет, тем лучше. «Mig treaty» – вероятность встретить в том районе советские «Миги». Скажу так: лучше встретиться с вражескими «Мигами», чем с системами ПВО. Вторые намного более опасны.

При необходимости щелкните на кнопке «Photo» и посмотрите 3D-картинку объекта.

Затем нажмите на кнопку «Authorize». Вам будет предложен выбор из нескольких вариантов атаки. Если хотите проектировать всю миссию с нуля, выберите «Minimum Strike».

Атаковать лучше всего несколькими волнами, когда каждая следующая прибывает через несколько минут после предыдущей. Тогда объект почти наверняка будет уничтожен. Давайте пустим две волны самолетов (в окне с именем атакуемого объекта нажмите на «Ins Wave»). Время прибытия второй группы установите таким, чтобы она прибыла через десять минут после первой.

Выберите первую волну и нажмите на кнопку «Task». Займемся собственно настройками. В графе «Squadron» выбираем B29 или B26 – в зависимости от того, что именно нам доступно. Количество самолетов ставим на 4 авиазвена. При желании можно изменить вооружение – к примеру, давайте повесим на самолеты 1000lb бомбы. Также можно задать каждому авиазвену индивидуальные цели (к примеру, одно звено бомбит аэродром, а другое в это время разбирается с железнодорожной станцией).

Часть вторая. Выбираем кнопку «Air Cover» сверху и указываем в графе Squadron, что нам просто необходимы три или четыре авиазвена F86 для защиты от вражеских истребителей. Остальные установки менять не будем.

Затем выбираем кнопку «AAA Cover». Тут мы определим, какие самолеты будут подавлять вражеские системы ПВО. Пара

F80C отлично справиться с заданием, нужно только не забыть в качестве вооружения им назначить «Rockets and guns».

С первой волной атаки разобрались. Если первая просто накрывала всю территорию города огромным числом бомб, то задача второй волны – уничтожить редкие выжившие хранилища. Берем в качестве бомбардировщиков F84E, вооружаем их бомбами и ракетами и выбираем в качестве «Attack method» опцию «Individual Targets». AAA и Air Cover добавим по вкусу.

Если есть желание, можно подвигать waypoint-ы по карте. Впрочем, это делать не обязательно. Сверху нажимаем на кнопку «Frag» и выбираем, каким именно самолетом мы будем управлять. Осталось только нажать на «Fly», и мы полетим выполнять миссию.

Разумеется, мы слишком много внимания уделили атаке какого-то склада. Бросать на него половину своих сил – это не дело, и все написанное выше – это просто пример того, как можно создавать миссию. Тем более, что мы можем планировать до десяти миссий за день, причем некоторые самолеты могут совершать по два вылета, лишь бы только между вылетами был достаточно большой промежуток во времени. С другой стороны, чем меньше сил вы бросите на каждое конкретное задание, тем меньше останется шансов, что это задание будет выполнено.

На случай, если вы захотите полностью проконтролировать процесс создания миссий, привожу список и значения всех Attack Pattern'ов, а также описание различных waypoint'ов.

### Attack Pattern

Wide: самолеты идут строем и выпускают боекомплект по приказу командира (стандартно для бомбардировщиков).

Single Fire: все самолеты по очереди атакуют одну цель (обычно используется для атак взлетных полос или мостов).

Individual Target: все самолеты атакуют одновременно, при этом каждый выбирает собственную цель.

Element Targets: все самолеты атакуют одновременно, но каждая связка ведущий-ведомый выбирает собственную цель.





**Spaced Target Selection:** самолеты кружатся над точкой назначения. Один отделяется от группы и атакует свою цель, а затем возвращается.

**Spaced Element:** самолеты кружатся над точкой назначения. Одна связка отде-



ляется от группы и атакует свою цель, а затем возвращается.

**Spaced Flights:** то же самое, но атакует одно авиазвено. Все три этих варианта позволяют избежать тяжелых потерь при неожиданном залпе скрытых систем ПВО.

#### Waypoints

**Take-off:** место взлета.

**Rendezvous:** район, в котором собираются эскадрильи с различных аэродромов.

**Ingress:** точка входа во вражеское воздушное пространство.

**Initial Point:** в этой точке группа разделяется, чтобы каждое звено могло выполнить свои индивидуальные задания.

**Regroup:** в этой точке группа собирается вновь.

**Egress:** точка выхода из воздушного пространства врага.

**Disperse:** район, в котором эскадрильи с различных аэродромов разделяются.

**Landing:** место посадки.

## КАМПАНИИ

### North Korea Invades

(25 июня 1950 – 1 августа 1950)

Ваша задача – сдержать наступление сил Северной Кореи, а сделать это можно, совершая налеты на склады продовольствия, автоколонны, железнодорожные линии и отряды пехоты. Собственно, это обычно и будет вашими целями. Если все пойдет успешно, то в итоге вам сообщат, что армия противника была вынуждена перенести движение всех своих войск и машин снабжения на ночное время суток, после чего линия обороны таинственным образом сместится к городу Пусан.

### The Pusan Perimeter

(2 августа 1950 – 15 сентября 1950)

Войска Северной Кореи стабильно двигались вперед, направляясь к городу Пусан. В день они проходили до 50 миль,

легко сменяя все сопротивление на своем пути. В последних днях июля ситуация изменилась – к американцам пришло мощное подкрепление в виде пехоты и большого числа самолетов. Но начатое США контрнаступление завалилось, и к 14 августа они вернулись к тому, с чего начинали. Положение отчасти спасли высадившиеся английские солдаты.

Ваша задача – помочь сдерживать наступающие войска врага, постоянно атакуя его пехоту и бронетехнику. Не забывайте, что по крайней мере три авиазвена находятся у вас в резерве и вы вольны использовать их, как вам будет угодно. Также советую внимательно просматривать вооружение перед вылетом: по непонятным причинам на самолеты вместо напалма и ракет часто вешают ненужные топливные баки.

### Breakout

(18 сентября 1950 – 1 ноября 1950)

Этот период войны для США ознаменовался захватом Южной Кореи и вторжением на север. Достичь этого удалось, ударив по вражеской армии с тыла: войска генерала Мак-Артура высадились на западном побережье.

Но, как всегда, США подвела разведка. В ответ на предложение войскам Северной Кореи капитулировать те ответили, что если американские войска войдут на их территорию, то в дело вмешается Китай. США игнорировали это предупреждение, поскольку разведка не заметила 180-тысячный контингент армии Китая. За что и поплатилась.

Ваша задача в этой кампании – уничтожать склады врага и помогать своим силам в наступлении.

### Chinese Intervention

(2 ноября 1950 – 1 января 1951)

Получив по зубам, США всерьез обеспокоились. В самом деле: запасы кончаются, солдаты тоже не бесконечны, а тут еще и Китай против них выступил! 3 ноября было принято решение всерьез заняться войной в воздухе. Было необходимо атаковать мосты и таким образом отрезать пути снабжения китайских сил. 6 ноября разре-



шение на совершение таких атак было получено, но при этом ставился ряд ограничений: самолеты не должны были летать над Маньчжурией и им запрещалось атаковать любые цели рядом с границей СССР.

8 ноября начались первые бомбардировки. Тогда же состоялось первое воздушное сражение с использованием реактивных самолетов. Итогом стала отправка в зону конфликта F-86A Sabres и F-84E Thunderjets. Но, несмотря на регулярные бомбежки, уничтожение мостов и складов, китайская армия собралась с силами и ударила, вновь отбросив силы США на юг.

Вашей задачей в этой кампании будет сопровождение бомбардировщиков. Помните: кампания динамичная! Чем меньше самолетов вы потеряете сегодня, тем больше взлетят завтра. Также хочу предупредить: хотя ваши пилоты и неплохо сражаются с «Мигами», за бомбардировщиками они не следят. Так что эта задача ложится на ваши плечи.

### The Spring Offensive

(5 января 1951 – 1 апреля 1951)

Вот и дождались! Теперь вся авиация США находится под вашим командованием. Вы можете либо создавать миссии сами, либо предложите сделать это компьютеру (достаточно в окне «Directives» выбрать, сколько самолетов вы отправите на каждый тип миссий). По крайней мере, крупные задания я советую вам создавать самостоятельно и обязательно принимать в них участие.

Война в то время перешла в достаточно вялый характер. Линии снабжения у обеих армий были серьезно повреждены, аэродромы от постоянных бомбежек и перехода из рук в руки пришли в негодность, склады нужно было долго и муторно чинить. Фактически войска остановились на 38-й параллели и, когда им это надоело, подписали мирный договор. Но в ваших силах изменить это и добиться победы как США, так и Северной Кореи. И если второе несложно (нужно лишь ничего не делать), то для победы Штатов придется поработать.

Для начала имеет смысл разрушить аэродромы противника. Чем меньше самолетов враг сможет противопоставить вам, тем лучше. Затем переходите к уничтожению расположенных вдоль границы складов, затем сносите мосты. Далее уже нужно будет бомбить, бомбить и еще раз бомбить склады продовольствия и базы их распределения.

Например, через Сеул проходит до трети всех грузов – почему бы не устроить на него глобальный авианалет?

Если армии США удастся захватить Пхеньян, то война закончится вашей победой. Если же вас отбросят от стартовых позиций, победа достанется коммунистам.

Сергей Пуриков



Очередная попытка  
объять необъятное. На  
этот раз в  
средневековой  
Шотландии

Разработчик: Red Lemon Studios  
Издатель: Eldos Interactive  
Выход: июль 1999 г.  
Жанр: RTS  
Требования: PII-233, 32 Мб, рек. 3Dfx

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆



# BRAVEHEART

В конце XIII века Шотландия являла собой типичную картину феодальной раздробленности. Множество независимых кланов боролись между собой за обладание той или иной территорией, за влияние в стране, а власть шотландского короля была чисто номинальной. Неизвестно, сколько времени продолжалось бы это, если бы страна не оказалась перед угрозой порабощения Англией.

В 1296 году, воспользовавшись неразберихой, возникшей после смерти очередного короля, англичане вторглись в Шотландию и захватили приличный кусок ее территории. После этого английский король поспешил объявить о присоединении Шотландии к Англии. Свободолюбивым шотландцам это очень не понравилось, и началось восстание под руководством Уильяма Уоллеса.

Некоторое время казалось, что восстание увенчается успехом. В нескольких битвах войска Уоллеса разбили англичан и полностью очистили страну от захватчиков. Однако в конце концов они потерпели поражение, а сам Уоллес был захвачен в плен и казнен.

Свято место пусто не бывает, поэтому вскоре появился новый народный герой – Роберт Брюс (он даже был провозглашен королем Шотландии). Вот ему-то и удалось не только выбить англичан из Шотландии, но и перенести войну на территорию неприятеля. После того как шотландцы дошли чуть ли не до самого Лондона, англичане вынуждены были признать их независимость и заключить мирный договор.

Такова история, на которой и основана игра Braveheart. Надо сказать, антураж средневековой Шотландии воссоздан в ней довольно реалистично. Примитивное сельское хозяйство, зачатки добывающей промышленности (добыча руды, строительного камня, древесины) и чуть более развитая обрабатывающая – типичная картина натурального хозяйства. Каждый клан, каждый город и поселок добывает и производит все, что нужно для его нормальной жизни. Все работники полностью взаимозаменяемы: сегодня кто-то работает в поле, завтра он же кладет камни на стройке, а послезавтра рубит деревья в лесу. Торговля между городами и кланами ведется, но почти никакого влияния на экономику не оказывает.

Армия каждого клана представляет собой типичное феодальное ополчение: в любой момент можно снять крестьян с полей или рудокопов из шахт, вручить им суковатые дубины и бросить в бой. А можно и наоборот: распустить армию и направить бойцов на сельхозработы. Впрочем, поступать так с опытными солдатами, прошедшими не одно сражение, не стоит, чтобы довольно скоро образовалось что-то вроде ядра армии, состоящего из проверенных ветеранов. Ну а во главе армии обязательно должен стоять герой.

Системе героев в игре уделено большое внимание. Причем все они являются историческими персонажами. Начинаете вы с двумя героями, «приписанными» к данному клану, но постепенно, по мере роста вашего авторитета, к вам присоеди-







няются все новые и новые. Многие из них могут не только водить армии, но и выполнять какие-то дипломатические и секретные миссии.

Отдельно стоит рассказать о природе Шотландии. Отмечу, что страна в игре воссоздана с почти фотографической точностью. И пусть вид в 3D не так хорош, как в Unreal, зато это подлинные шотландские пейзажи. Горы, реки, озера, морские заливы – все находится точно на том же месте, что и в реальной жизни, и выглядит очень похоже. Есть даже смена времен года, правда, снега на холмах и горах Шотландии я не заметил, но вот вид лесов и полей зимой несколько отличается от летнего.

## НАЧАЛО ИГРЫ

Хотя на экране стартовых настроек имеется довольно много опций, долго раздумывать над ним не стоит, а лучше всего вообще ограничиться стандартной игрой. Дело в том, что большинство опций позволяет как-то упростить игру, а она и так достаточно проста. Автоматизировать же управление ресурсами не стоит потому, что можно это сделать в любой момент игры. Так что только опции «Случайное распределение ресурсов» и «Случайное распределение лидеров» имеют какой-то смысл, поскольку при их выборе вы получаете совершенно непредсказуемую игру. Есть еще опция, при выборе которой вы получаете под свой контроль не одну, а две территории, но какой в этом смысл – непонятно.

Уровень сложности устанавливается выбором количества оппонентов. Тут нужно уяснить одну вещь: количество кланов, участвующих в игре, всегда постоянно, но одни из них ведут агрессивную политику, то есть стремятся присоединить к себе всех остальных, а другие довольствуются собственной территорией. В начальных настройках вы устанавливаете количество агрессивных кланов. Чем их больше, тем ситуация в Шотландии сложнее и игра становится более интересной, но и более трудной.

Имеется возможность установить максимальное количество воинов в отряде (от пяти до пятнадцати). При этом автоматически устанавливаются и размеры армии (от пятидесяти до ста пятидесяти). Все это

влияет только на удобство управления боем в режиме 3D и на графику. Как вы понимаете, чем слабее ваш компьютер, тем медленнее он будет работать с большим количеством народа. Однако я бы порекомендовал всегда устанавливать минимальное число. Руководить боем и без того нелегко, так зачем же создавать себе дополнительные трудности?

При выборе клана, которым вы будете руководить, обращайте внимание на его расположение и количество соседей. Если вы предпочитаете сначала как следует обиходить свою территорию, накопить ресурсов, создать мощную армию, а уж потом приступить к завоеваниям, выбирайте изолированные кланы, типа Мак-Леода. Ну а если хотите сразу же начать воевать, лучше всего выбрать Кемпбелов.

Перед началом игры вы можете несколько изменить характеристики двух своих стартовых героев. Менять можно только три характеристики, причем у разных героев они разные. Как вы понимаете, улучшать одни можно, ухудшая при этом другие, а поскольку обычно все характеристики в начале игры ниже среднего, значительно улучшить одну из них можно, только сведя две другие к нулю. Стоит ли так поступать – решайте сами, но мое мнение, что в начале игры лучше иметь универсальных героев со средними характеристиками. Позднее, когда к вам начнут присоединяться другие, вы сможете выбрать среди них «узких специалистов».

## РАЗВЕДКА

На основном экране вы видите Шотландию, разбитую на территории кланов. Первоначально вы имеете кое-какие сведения только о непосредственно примыкающих к вашим землям территориях. Что бы узнать что-то о более отдаленных, нужно посылать разведчиков и шпионов. Разведчики собирают только основные сведения: какие есть города на данной территории, кому она принадлежит и какие там имеются природные ресурсы. Зато разведывательные миссии практически всегда увенчиваются успехом: скорее всего, за всю игру вы не потеряете ни одного разведчика.

Если по пути к той территории, на которую вы его направили, разведчик пересечет еще какие-то, он может собрать сведения и о них, но только в том случае, если его маршрут пройдет в непосредственной близости от главного города. Случается это редко, поэтому лучше вести разведку последовательно, начав с ближайших территорий.

После того как ваш разведчик побывал на какой-то территории, на основном экране она окрашивается в определенный цвет, чаще всего синий или зеленый. Этот цвет характеризует отношение к вам воз-



**Главное тут – постепенность и непрерывность.**





для данного клана: зеленый – хорошее, синий – нейтральное, желтый – плохое, а красный – война. Так что, бросив беглый взгляд на карту, можно тут же прикинуть, откуда ждать нападения, а с кем стоит завести дипломатические переговоры.

Чтобы собрать более подробные сведения, выяснить военные силы соседей, наличие товаров в городах и т. п., нужно послать шпиона. Шпионы посылаются непосредственно в города, причем можно и в пригороды. Проникнув в город, шпион теоретически может находиться там сколько угодно времени, на деле же его довольно быстро отлавливают и вешают. Помимо того, что при этом вы теряете ценного работника, отношения с соответствующим властителем резко ухудшаются. Поэтому не стоит надолго задерживать шпионов на одном месте (для отзыва нужно щелкнуть на его фигуре на основном экране и выбрать соответствующую опцию).

Обязательно нужно посылать шпионов в города, на которые вы собираетесь напасть. Хотя они и не могут устроить там диверсию или поднять мятеж, зато вы получите совершенно точные сведения о вооруженных силах неприятеля. Только не забывайте отзывать своих шпионов непосредственно перед тем, как ваша армия вторгнется в город, иначе он пропадет неизвестно куда.

## ГОРОДА И СЕЛА

Вся игра вертится вокруг населенных пунктов. Хотя они подразделяются на деревни, села, города и т. п., для простоты будем называть их все городами. На каждой территории может быть несколько городов, но только один из них является, так сказать, столицей, именно обладание им делает вас хозяином данной территории. Все же остальные являются вспомогательными, или пригородами. В любой момент вы можете ликвидировать такой пригород и вернуть его население в столицу. Неприятель может атаковать пригороды, грабить их и разорять, но подчинить себе не может.

Население городов растет без вашего участия, причем довольно медленно. Некоторое влияние на скорость роста оказывает уровень довольства населения, а он, в свою очередь, зависит от налогов и рацио-

на питания. Уменьшаться же население может после набегов неприятеля и от эпидемий чумы. Вероятность чумы несколько снижается, если в городе имеется достаточное количество жилых зданий и общественных построек. Возводить эти сооружения по своему желанию вы не можете, но в автоматическом режиме местный начальник следит за их своевременной постройкой.

Перемещать людей из одного города в другой можно только одним способом: создав из излишнего населения армию, переместив ее в другой город, «прописав» там и тут же распустив. Способ не очень удобный, впрочем, нужда в таких переселениях возникает крайне редко.

Зато с помощью того же призыва населения в армию можно в два счета покончить с чумой. После получения сообщения об эпидемии снимите почти всех жителей с работы и сформируйте из них армии. Уже на следующий день эпидемия прекратится, и можно будет вернуть работников на поля и в кузницы.

А вот строить новые города приходится частенько. Дело в том, что на некоторых территориях столицы не могут производить какой-то ресурс (строительный камень, руду или еще что-то). В то же время залежи соответствующих материалов на территории имеются. Вот тут-то и бывает полезно создать пригород, который будет снабжать столицу всем необходимым. Прежде чем его строить, нужно как следует рассмотреть местность, определить, где на ней есть больше всего необходимых ресурсов. Возводить пригород далеко от

столицы не стоит – это замедлит приток ресурсов (они перемещаются пешими караванами), однако нужно следить, чтобы сферы влияния столицы и пригорода не перекрывались.

## ЭКОНОМИКА

Есть три типа ресурсов: продовольствие, промышленное сырье и деньги. Источников ресурсов имеется четыре: сельское хозяйство, добывающая промышленность, налоги и торговля. Торговля может давать все три типа ресурсов, сельское хозяйство – два, а добывающая промышленность и налоги – только один тип. Как видите, все традиционно и, на первый взгляд, просто. Но на самом деле тут есть много интересных моментов, делающих руководство экономикой весьма непростой задачей.

Прежде всего, в каждом типе ресурсов есть несколько видов (всего же их насчитывается двенадцать). Причем некоторые работники добывают несколько видов ресурсов, но не одновременно, а или тот, или другой. Естественно и потребляются ресурсы не изолированно, а в комплексе, то есть для производства отдельных товаров может использоваться от одного до четырех ресурсов.

Вообще-то всю экономику можно пустить на самотек, передав ее компьютерным помощникам, но действуют они не всегда лучшим образом. К примеру, постоянно оставляют некоторое (иногда довольно значительное) количество работников про запас, устраивают, так сказать, безработицу, причем совершенно не мотивированную. Так что лучше всего присматривать за ними.

Руководство экономикой происходит на экране «Рабочая сила». В левой его час-





ти находятся десять квадратов, соответствующих каждому типу работников (специальный квадрат отведен резерву, безработным). Справа сверху в большом окне выводится справочная информация. По умолчанию там представлено все, что находится на складах данного города, но с помощью расположенных ниже кнопок можно вывести информацию об ожидаемом приросте тех или иных товаров за один, три, шесть или двенадцать месяцев. Еще ниже расположено окно управления.

Сначала в нем выведен режим управления городом, причем в автоматическом режиме можно, передвигая белую точку, установить основное направление развития города. Если же вы щелкнете на букве **I** в любом квадрате работников, то в этом окне появится информация о том, что данные рабочие сейчас делают, и можно будет давать им задания. Причем задания можно давать независимо от того, каков режим управления городом.



В ручном режиме управления можно устанавливать количество тех или иных рабочих, для этого нужно поставить курсор в квадрат и, нажав **левую кнопку** мыши, водить его в разные стороны. Максимальное количество работников данной категории выделено зеленым цветом. Для добывающих рабочих (фермеров, лесорубов, шахтеров) оно в данном городе постоянно и зависит от наличия залежей сырья. Ну а для производящих это количество зависит от того, что они производят и есть ли все необходимые для этого ресурсы.

Установив количество рабочих по данной категории, можно его зафиксировать. Для этого нужно щелкнуть в квадрате **правой кнопкой** мыши. Но тут нужно иметь в виду: если нужного сырья вдруг не окажется или его будет меньше, чем нужно для установленного вами количества рабочих, компьютер это количество сократит, но обратно потом не восстановит. Поэтому имеет смысл фиксировать число людей только в добывающих отраслях, где никаких неожиданностей не бывает.

Сложнее всего руководить сельским хозяйством. Дело в том, что в игре все происходит как в реальной жизни: весной идет посевная кампания, осенью убороч-

ная. В промежутке между ними занятые в зерновой сфере крестьяне вроде бы бездельничают, и кажется, что можно перебросить их в животноводство. На самом же деле они что-то делают, так как урожай каким-то образом зависит от числа этих «бездельников». Кроме того, продукция животноводства зависит от числа работников в меньшей степени, чем растениеводство. Вот и получается, что в сельском хозяйстве лучше вообще ничего не трогать, за исключением некоторых периодов.

Например, на определенный срок (несколько дней) можно снять вообще всех крестьян с полей! На урожай это отразится в малой степени, а свободные рабочие руки можно будет бросить на завершение какого-либо важного объекта, производство оружия или чего-либо еще. Можно так поступать и при нападении на ваш город неприятеля, то есть призвать крестьян в армию на денек-другой (только нужно иметь на складах нужное количество оружия). Конечно, какое-то число крестьян перебыют, но в противном случае вы вообще можете потерять город.

Два типа рабочих могут повышать свою квалификацию: это строители и оружейники. В начале игры им доступно только весьма ограниченное количество построек и типов оружия, но постепенно список расширяется. Происходит это безо всякого

вашего участия: чем больше рабочие трудятся, тем больше их опыт и тем шире список. Вот почему эти два типа рабочих должны постоянно что-то делать.

В автоматическом режиме компьютер загружает оружейников постоянно, а вот строители могут простаивать. Дело в том, что компьютер заставляет их строить почти исключительно жилые дома, склады и общественные здания. Когда же нужды в них нет, рабочие отдыхают. Так что не забывайте проверять, чем они там заняты, и заставляйте строить тюрьмы, казармы, башни и пр.

Обратите внимание на ювелиров. В автоматическом режиме они почти всегда простаивают, а между тем их продукция может послужить неплохим источником дохода. Причем ювелирные изделия можно прямо обращать в деньги (надо думать, это означает продажу побрякушек собственным подданным). Делается это на экране руководства ювелирами.

Вся торговля в игре ведется с помощью караванов. Бывают они пешие, на быках и на лошадях. Как вы понимаете, от типа каравана зависит его скорость, причем совершенно не важно, по суше движется караван или по морю.



Если вы выставите опцию автоматического управления караванами, все будет идти наилучшим образом без всякого вашего участия. Лучше всего так и поступить, тем более что и в этом случае вы сможете при необходимости снаряжать специальные караваны. Понадобиться они могут в тех случаях, когда вам нужно перебросить какое-то сырье из одного города в другой или закупить что-то за границей.

### ДИПЛОМАТИЯ

Дипломатические переговоры в игре ведутся довольно любопытным образом с помощью гонцов или героев. Гонцы могут только передать какое-либо ваше послание или предложение правителям соседних кланов. А вот герои могут и кое-что добавить от себя. Точнее, не добавить, а просто попытаться убедить правителя, к которому они посланы, принять ваше предложение. Естественно, чем выше уровень дипломатической подготовки героя, тем больше вероятность успеха его миссии.

Вариантов разного рода дипломатических предложений и требований имеется множество, но разбирать их подробно нет смысла — они достаточно стандартны. Отмечу только, что все эти средневековые властители были хозяевами своего слова: хотели — давали его, хотели — брали обратно. Так что особенно рассчитывать на верность союзников не приходится. С другой стороны, если ваша держава достаточно велика и сильна, ссориться с вами мало кто рискнет.

К дипломатии стоит отнести и секретные миссии, которые могут выполнять ваши герои. Тут имеется некоторая неразбериха. Дело в том, что секретные миссии выполняют вроде бы армии. На самом же деле посылать пятьдесят человек сделать что-то тайно попросту глупо. Отправляйте одного героя или не более десяти бойцов (желательно ветеранов) под его командованием.

### АРМИЯ И ГЕРОИ

Самое приятное в игре то, что в любой момент можно делать из крестьян воинов и наоборот. Достаточно на соответствующем экране перетащить фигуру человека из одного квадрата в другой, и он стано-





**В средние века радио еще не было. Поэтому, отправив свою армию в поход, вы не сможете указать ей другую цель или вернуть обратно, пока она не дойдет до точки назначения.**

**Между прочим, озеро Лох-Несс на карте присутствует. Можете посетить его и попытаться обнаружить таинственного монстра. Удачу не гарантирую.**

вится тем, кто вам нужен. Естественно, если вы сделали нового война, его нужно соответствующим образом вооружить, а если вы сделали из воина крестьянина, его оружие автоматически вернется на склад.

Любая армия состоит из десяти отрядов, максимальное же количество бойцов в каждом отряде определяется в начальных установках. Отряд может состоять из воинов одного типа, то есть одинаково вооруженных и имеющих одинаковые доспехи и щиты. А армия в целом может включать в себя какие угодно отряды. Особняком стоят осадные машины, каждая из которых засчитывается за отдельный отряд независимо от того, какова его максимальная численность. Кроме того, в бою осадная машина требует для обслуживания трех бойцов, поэтому смысл иметь специальные легко вооруженные отряды.

Оружия и доспехов в игре много, причем понять, какое лучше, а какое хуже, весьма сложно. Если посмотреть на экран оружейников, то можно заметить, что оно делится на несколько типов: мечи, топоры, луки, копья, палицы. Внутри каждого типа сила оружия возрастает слева направо, а вот сравнивать типы между собой бесполезно.

Каждый из них хорош по-своему. Я бы посоветовал иметь в каждой армии оружие трех типов – стрелковое (луки и арбалеты), ближнего боя (мечи, топоры или палицы) и оборонительное (копья).

При такой схеме вооружения можно построить мощный оборонительный порядок (в первом ряду меченосцы, во втором копейщики, а в третьем

лучники), и при первом столкновении вы получите некоторое преимущество над противником.

Доспехами можно оснащать воинов любого типа (не забывайте выдавать первые экземпляры новых доспехов героям), а вот щиты нельзя давать копейщикам и воинам с двуручными мечами или топорами.

В любой момент вы можете создать новую армию или распустить старую. Для создания новой достаточно иметь в городе хотя бы одного свободного крестьянина. Ну а для роспуска старой нужно чтобы она была «прописана» в данном городе. Распустить армии нужно с осторожностью. Дело в том, что после перехода в «подлое состояние» солдаты тут же утрачивают все свои навыки. Так что, распустив армию ветеранов, вы этих ветеранов утратите навсегда.

Необходимые навыки солдаты приобретают в процессе боевых действий или тренировкой. Причем, как ни странно, тренировка иногда дает больший эффект, чем участие в боях. Любая армия может утратить свой статус, если вы добавите к ней некоторое число зеленых новобранцев. Скажем, добавив к армии со статусом «Регулярная» 20 % необученных крестьян, вы понизите ее статус до «Новобранцев». Имейте в виду, что статус каждого бойца в армии определяется индивидуально, а статус всей армии вычисляется как среднее.

Есть в игре одна неприятная особенность: даже если в городе стоят три-четыре армии, но ни одна из них не находится в режиме Guard, город захватывается противником без боя! Так что не забывайте непосредственно перед нападением на город переводить все имеющиеся в нем армии в это режим.

Во главе армии может стоять герой. Собственно говоря, без героя армия способна только перемещаться между городами, стоять на страже или тренироваться. Нападать на кого-то, патрулировать местность или выполнять какие-либо специальные миссии может только армия под командованием героя.

Герой может и в одиночку составлять целую армию. Ясное дело, что это может понадобиться только для перемещения героев из города в город или для выполнения ими специальных и дипломатических миссий.







После того как вы достигнете определенных успехов, к вам начнут присоединяться за определенную плату новые герои. К сожалению, посмотреть характеристики героя перед его наймом нельзя, поэтому приходится ориентироваться исключительно на цену. Неприятной особенностью этих «героев по найму» является то, что они в любой момент могут вас покинуть, да еще и увести с собой подчиненную им армию. Чаще всего такое случается, если вы задерживаете выплату жалования, поэтому внимательно следите за состоянием своей казны.

Между прочим, на содержание армии тоже нужны деньги. Если же у вас их не окажется, она может разбежаться.

## ВОЙНА

Это основной раздел игры. Если всю экономику и торговлю можно автоматизировать, а дипломатией и вовсе не заниматься, то без руководства военными действиями никак не обойтись.

Начинается все с того, что вам нужно выбрать объект для атаки. Нападать можно на главные города кланов, пригороды и отдельно стоящие объекты (сторожевые вышки, башни и пр.) Через некоторое время, когда армия дойдет до нужного места, вам об этом сообщат и предложат выбрать режим боя (можно и вовсе отказаться от атаки и вернуть армию в исходный город). Всего два режима – автоматический и ручной.

В автоматическом режиме всем руководит возглавляющий армию герой. Как вы понимаете, чем он опытнее, тем больше шансов на успех боя. Однако армия, возглавляемая даже самым сильным героем, неизбежно несет потери, причем они всегда выше, чем при ручном руководстве боем, даже если все руководство сведется к отдаче команды идти в атаку. Почему так происходит, непонятно, но если вы хотите свести потери к минимуму, руководите сражениями самостоятельно.

Дело это весьма непростое, но только потому, что интерфейс сражений сделан неудобно. Опишу его подробнее.

Из трех имеющихся режимов обзора для руководства боем подходит только режим свободной камеры. Виды от первого и от третьего лица могут пригодиться только

для того, чтобы почувствовать себя средневековым воином и посмотреть, как выглядела битва в то время. Чем-либо руководить в этих режимах невозможно (даже тем бойцом, из глаз которого вы смотрите).

Выбор отдельных солдат и отрядов производится классическим образом – щелчком **левой кнопки** мыши или с помощью рамки. Отдача приказов на передвижение и вступление в бой тоже осуществляется щелчком **левой кнопки**. Ну а **правой кнопкой** мыши вы можете выбрать бойца, с которым будет связана камера (то есть она будет перемещаться вслед за ним).

**Цифровыми** клавишами на основной клавиатуре можно выбрать любой из отрядов вашей армии, при этом в верхней части экрана появляется иконка с изображением типа воинов и их количеством. Для того чтобы отменить выбор отряда, нужно повторно нажать на ту же клавишу. Если же вы, не отменив выбор первого отряда, нажмете клавишу второго, этот отряд добавится к предыдущему.

После выбора отряда или всей армии можно с помощью расположенных под экраном радара кнопок задать тип построения, отдать приказ куда-то двигаться или что-то атаковать. Подробно описывать эти клавиши я не буду: при наведении на них появляются всплывающие подсказки.

Попав на поле боя, вы не увидите там противника. Дело в том, что его нужно еще разыскать. Но я бы посоветовал не делать этого, а просто подождать, когда противник найдет вас.

В таком варианте вы сможете заранее построить свою армию в оборонительный порядок (он описан в предыдущем разделе). Первым появится вражеский разведчик. Проследите, в какую сторону он побежит, вот оттуда-то и придут основные силы неприятеля.

Все руководство сражением сводится к тому, чтобы следить за своими бойцами и не допускать их простоя. То есть нужно снимать солдат из задних рядов атакующих (где они бродят без толку), заводить их в тыл противника и бросать в бой. Поскольку неприятель всегда действует кучей, труда это не составляет.

Особняком стоит осада крепостей и башен, к счастью, заниматься этим приходится редко. Даже при нападении на города, где имеются укрепления, чаще всего битва происходит в чистом поле. Дело в том, что компьютер почему-то не любит усаживать свои армии в крепости. Если вам все же придется вести осаду, поручайте это дело героям: как ни странно, они с этим прекрасно справляются.

**Руководить средневековым натуральным хозяйством гораздо сложнее, чем развитым капиталистическим.**



## СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Вообще-то победить в игре не так уж и сложно, было бы терпение. Главное тут – постепенность и непрерывность. Расширение вашей державы должно быть постоянным: захватив очередную территорию, тут же определяйте направление следующего удара. Менеджментом ресурсов можно заниматься в самой малой степени, практически стоит присматриваться только к тому, что и в каком количестве производят ваши оружейники. Обязательно нужно проверять, какие виды оружия могут изготавливать во вновь захваченном городе. Частенько бывает, что там можно производить что-то, чего пока не могут делать в вашей столице.

Уделять особое внимание дипломатии на начальном этапе игры не имеет смысла, так как победить мирным или почти мирным путем в игре невозможно. Но вот после того как почти вся территория Шотландии окажется поделена между основными кланами, стоит затеять переговоры с вашими соседями и попытаться заключить с ними союз. Используя классическую английскую тактику «разделяй и властвуй», вы сможете значительно облегчить себе жизнь.

Нападать на Англию нужно в самую последнюю очередь, причем всеми наличными силами. Если вы попытаетесь в начале игры провести рейд на английский город, неудача вам обеспечена.

Чуть не забыл: для победы в игре нужно подчинить себе 70 % всех шотландских кланов или захватить и разграбить Лондон. Первый путь к победе обычно более легок.

Владимир Веселов



Старая добрая игра с  
несколькими  
«фенечками»

Разработчик: Microprose  
Издатель: Master International  
Выход: август 1999 г.  
Жанр: стратегия  
Требования: P-166, 16 Mb

Графика: ★★★★★★★★  
Звук: ★★★★★★★★  
Играбельность: ★★★★★★★★

ПРОБА

8.5

# CIVILIZATION II: TEST OF TIME

## БИЗНЕС ЕСТЬ БИЗНЕС

«Из прибыльной идеи надо выкачивать все, что можно» — таков закон любого бизнеса и бизнеса индустрии компьютерных игр в частности. Поэтому неудивительно, что вышедшая еще в 1991 году «игра всех времен и народов» Civilization Сиды Мейера неоднократно переиздавалась (Master Edition, Civilization for Windows), была усовершенствована до Civilization II (1996 г.) и обросла двумя add-on'ами с разнообразными сценариями («Conflict in Civilization» и «Fantastic Worlds»). Особенно урожайным в этом отношении оказался нынешний год, когда даже «сторонняя» фирма Activision (а все перечисленное выше выпускалось компанией Microprose, в стенах которой Сид Мейер и сотворил свое детище) решила урвать свой кусок пирога, выпустив собственную версию под названием Civilization: Call to Power. И все бы хорошо: усовершенствованная экономическая модель, прекрасная графика, раздвинутые временные рамки... но чего-то не хватило (видимо, руки мастера), так что игра не смогла стать хитом, хотя прочно утвердилась в верхней половине интернетовского чарта Top100. Сам же Сид Мейер не остался в стороне и создал в стенах собственной фирмы FirAxis свое «продолжение по мотивам Civilization» под названием Sid Meier's Alpha Centauri (SMAC). Поистине «хиты творятся мастерами», и SMAC при весьма неброской графике, но потрясающей играбельности быстренько взлетела на первую строчку Top100 и удерживает свою лидерскую позицию по сей день.

А как же Microprose — «родная» фирма, обладающая всеми правами на марку

«Civilization»? Неужели она останется в стороне? Конечно, нет. И вот перед нами Civilization II: Test of Time. Чего можно было от нее ожидать или, скорее, опасаться? Можно было опасаться, что разработчики пойдут по линии наименьшего сопротивления и попросту переиздадут уже созданное, подукрашенное и сдобренное несколькими «фенечками» произведение. К сожалению, так и произошло.

## ПЕРЕМЫВАЕМ КОСТОЧКИ

Первое, что бросается в глаза, это слегка улучшенная графика. Переход на 16-битную палитру позволил сделать более насыщенные тона, так что пейзажи теперь смотрятся просто великолепно. Более того, они ожили: вулканы исторгают



огонь, в море плещется рыбка и т. п. Юниты стали более детализированными, да и движутся теперь более плавно. Однако все портит одно обстоятельство: палитры неудачно накладываются друг на друга, так что частенько бывает трудно различить фигурку юнита на текстурированном фоне и легко ошибиться, на какой клетке он стоит («спасает» индикатор здоровья, по которому только и остается ориентироваться).

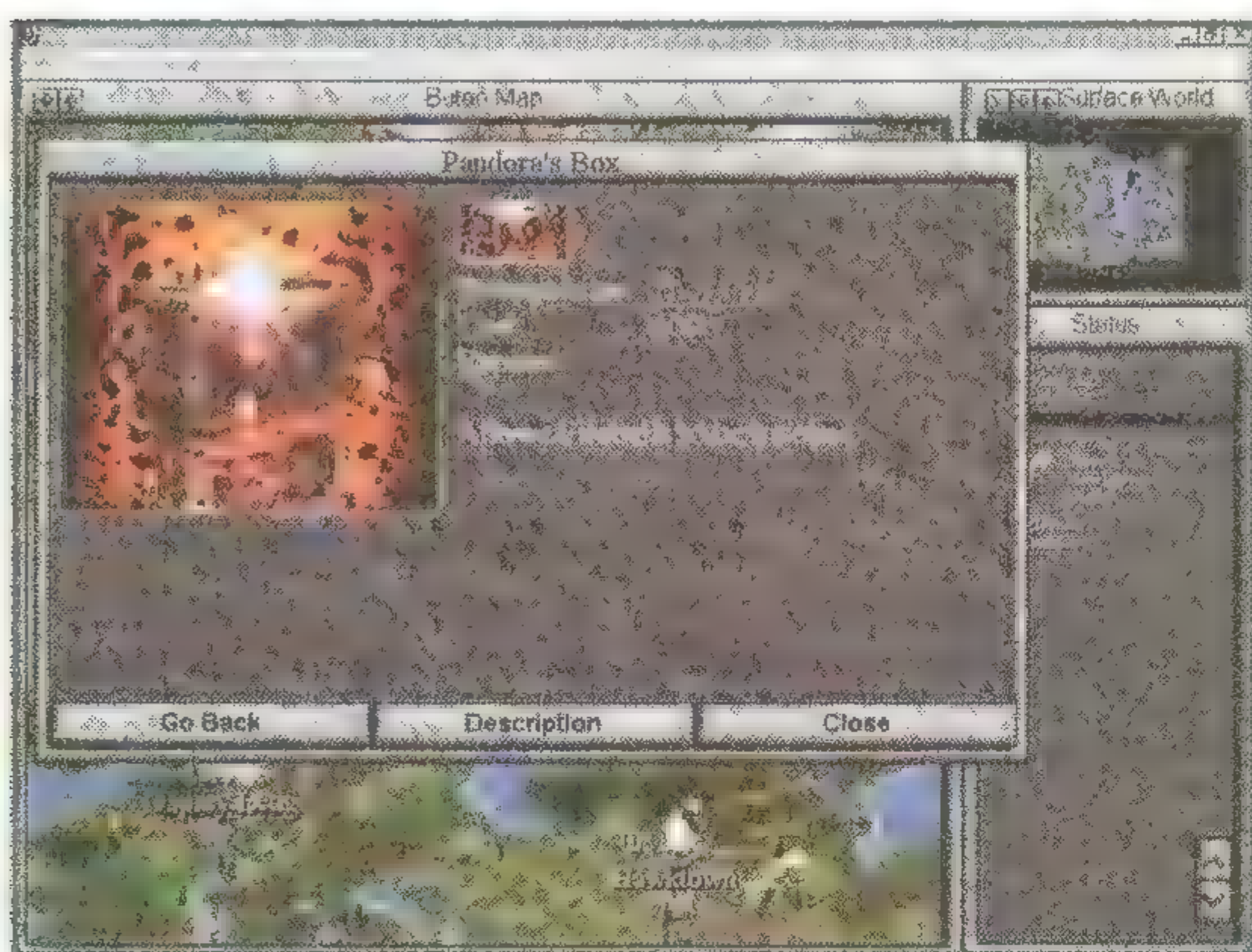
Интерфейс игры тоже претерпел некоторые (но незначительные) изменения. И эти изменения странные, даже курьезные: изменено то, что можно было и не трогать, но осталось прежним то, что стоило бы улучшить. Мини-карту теперь можно выводить как в стандартном, плоском виде, так и в виде вращающегося глобуса. Забавно? Да. Полезно? Скорее наоборот. Экран города теперь тоже су-





ществует в двух вариантах, причем непонятно, чем же новый вариант лучше старого. Список курьезов завершает возможность располагать панель юнитов либо в правой (как было раньше), либо в верхней части экрана. Бог со всем этим, можно сказать, что все это вопрос вкуса. Но не сделано ничего, чтобы избавить игрока от назойливого мини-менеджмента. По-прежнему нельзя ставить очередь на строительство, невозможно объединить юниты в один стек и т. п. Здесь сказались упорное нежелание разработчиков менять основы своего движка. Иначе чем же объяснить тот факт, что по-прежнему отсутствует поддержка многопользовательской игры по электронной почте?

Конечно, все перечисленное выше – мелочи; но что мешало поработать над ними?



### ТЕПЕРЬ О ХОРОШЕМ

Хорошо то, что нам дали почти три разных игры в одной упаковке. Конечно, эти игры очень близки по сути (меняется лишь «одежка»), но все же... Итак, нам предлагают следующие варианты.

**Original Game.** Это классический вариант Civ II без всяких изменений.

**Extended Original Game.** Это расширенный вариант Civ II, в котором дело доходит до колонизации Альфы Центавра. Если в классическом варианте игра заканчивалась как раз тогда, когда космический корабль достигал заветной звезды, то теперь игра продолжается и вы начинаете играть одновременно на двух картах – «земной» и «инопланетной». Вы получаете возможность провести ряд дальнейших исследований (за счет чуть более расширенного технологического дерева), а также можете использовать весь земной потенциал при освоении нового мира, в котором вам придется конкурировать с внеземными формами жизни.

**Science Fiction Game.** Это уже чисто «инопланетная» версия. Сюжет такой: космический корабль землян терпит крушение и вынужден высадиться в новом чуждом мире. Задача – вернуться на Землю, для чего надобно изобрести EarthGate. Причем без помощи инопланетян почти никак не обойтись, так как часть технологического дерева просто недоступна зем-

лянам и недостающие звенья надобно как-то добывать у чужаков (путем обмена, например). Впрочем, в Civ II всегда можно выиграть, перебив вообще всех (что несколько не вяжется с данным сюжетом). Более того, играть можно и за инопланетян. Только зачем им EarthGate? Чтобы напасть на Землю? Но самая классная «фенечка» состоит в том, что вы получаете возможность играть сразу на четырех (!) связанных между собой картах: поверхность планеты, на которой вы высадились, ее орбитальное пространство и поверхности еще двух ближайших планет. Последние три «мира» изначально никем не освоены, и первая «раса», добравшаяся до них, получает солидный бонус.

**Fantasy Game.** Это игра, замешанная на средневековой тематике. Здесь вам предстоит иметь дело со сказочно-фэнтезийными персонажами и всяческой магической атрибутикой. Но главное не в этом, а в том, что и здесь вам предстоит играть сразу на четырех картах-уровнях: поверхность земли, подземный мир, подводный мир и небеса (карты связаны между собой либо во всех точках, как земля и небеса, либо только в некоторых, как земля и подземный мир – через отдельные пещеры). И редко какой юнит может свободно перемещаться между всеми уровнями; обычный их удел – один-два мира. Более того, все семь рас, встречающихся в игре, изначально «тяготеют» к тому или иному уровню. Например, гоблины без проблем осваивают подземное царство (кстати, очень богатое на сокровища), а существа расы Bateo господствуют в небесах, откуда могут совершать неожиданные атаки на наземные города.

### ПРОВЕРКА ВРЕМЕНЕМ

Что в итоге? Три игры, копирующие, по сути, классический вариант Civilization II. Меняются только одежки (например, наука в Fantasy Game называется магией, а вместо простой библиотеки надо строить Sage's Library), а каркас остается практически без изменений. Хотя есть и нововведения, но их очень мало (к примеру, Astral Portal позволяет юнитам мгновенно перемещаться из города в город на разных картах). Поэтому новые игры мало чем отличаются от обычных дополнительных сценариев. К слову о сценариях: на диске Test of Time предлагается ОДИН-ЕДИНСТВЕННЫЙ сценарий: Midgard Game. Великолепные сценарии из add-on'a Fantasy Worlds, ay! Где вы? И не спешите доставать старый запыленный диск – все равно не поможет: старые сценарии

НЕ СТЫКУЮТСЯ с Test of Time (оно и понятно: изменено графическое ядро движка).

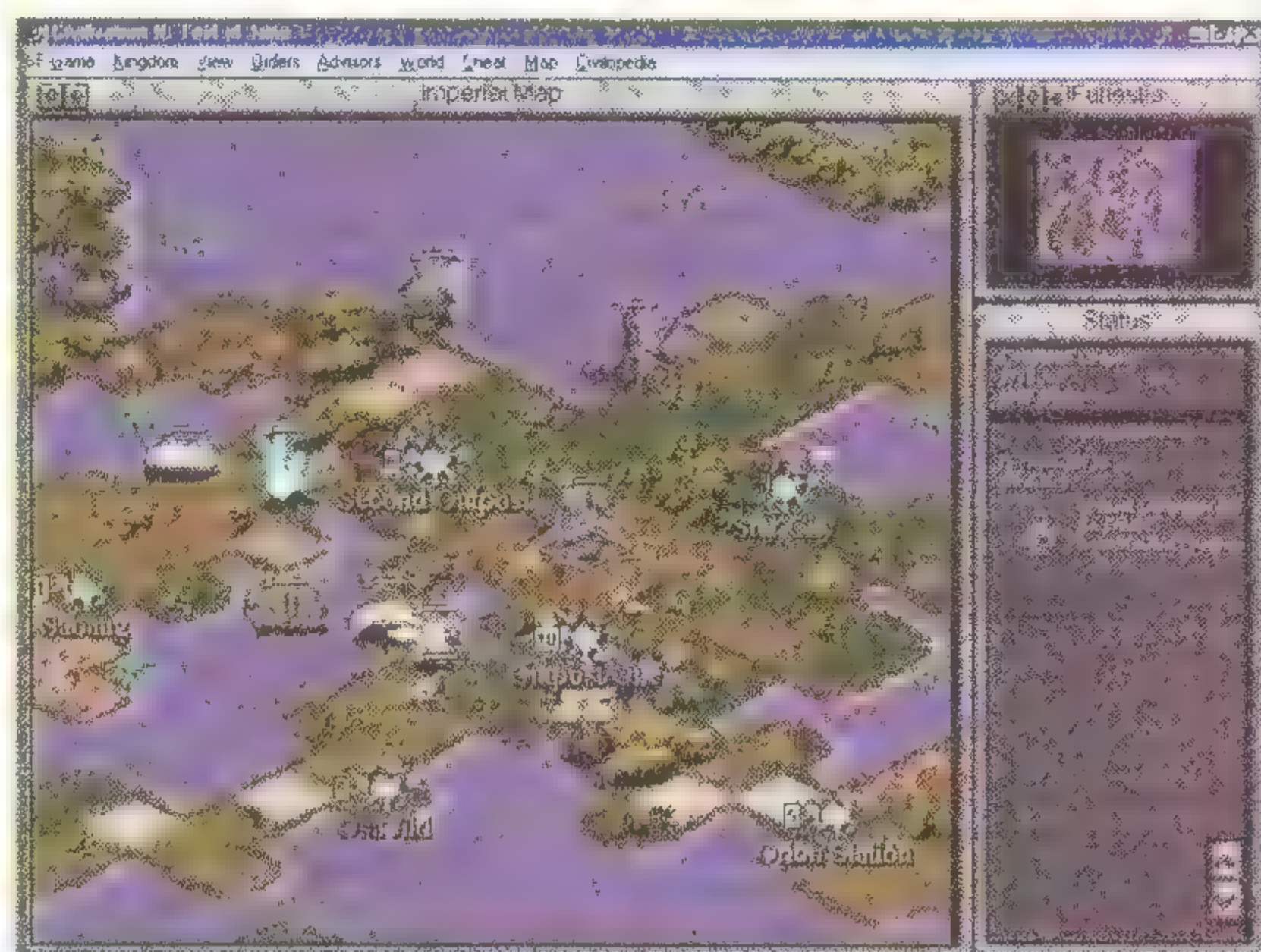
Но, собственно, чего мы хотели? Это право издателя – переиздавать ходовой товар. И нас ведь не обманули: честно предупредили, что это, мол, Civilization II. Только наше право – покупать или нет подуставшую продукцию. Игра не стоит тех 40–50 долларов, которые за нее просят как за полноценную новую игру, а не add-on. Но если есть возможность приобрести игру подешевле... то почему бы и нет? Как-никак классика, которая может составить гордость любого коллекционера игровых CD.

Нам же остается только уповать на маэстро Сиды Мейера, потому как на выставке E3 этого года было всенародно объявлено, что Firaxis и Hasbro Int. объединяют свои усилия в работе над Civilization III. А Сид Мейер еще никогда не подводил.

### СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

Вышло так, что наш журнал никогда не публиковал материалов по Civilization II. (Оно и понятно, так как игра вышла в 1996 г., а «Игромания» существует только с 1997 г.) «Непорядок», – подумали мы и решили набросать хотя бы минимум советов в помощь начинающим. Можно написать гораздо больше (а игра настолько богата, что ею можно заполнить хоть весь журнал), но непонятно, насколько это интересно вам, дорогие читатели. Так что ждем ваших откликов. Если надо, то за нами «не заржавеет».

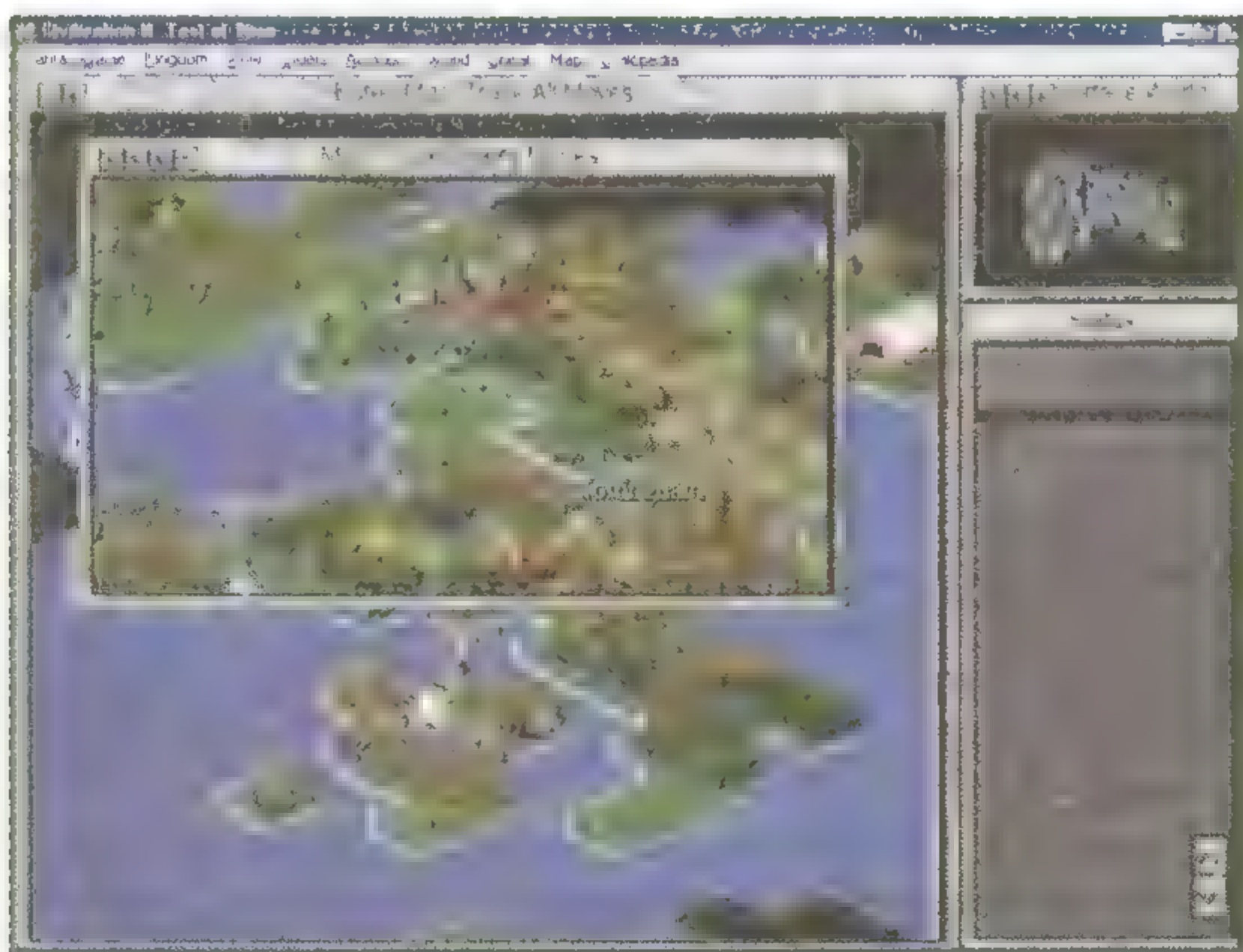
Приводимые ниже советы относятся к классическому варианту Civilization II (Original Game), но могут быть применены (в слегка модифицированном виде) почти к любой версии игры (даже, с некоторой натяжкой, к Civilization: Call to Power).



### ПЕРВЫЕ ШАГИ

Особенно не тяните с выбором места для вашего первого города (который автоматически станет столицей), так как потеря темпа очень сильно сказывается в самом начале игры. На выбор более лучшего места рекомендуется потратить только хода 2–3, не более. Постарайтесь поставить столицу на реке или возле нее: «речные» клетки богаты на пропитание и приносят





дополнительную торговлю (кроме того, не будет проблем с ирригацией – не надо «тянуть воду»). Постарайтесь захватить в сферу города как можно больше «бонусных» клеток. Если нет ни того, ни другого, то постарайтесь поставить город на побережье, дабы сразу же обеспечить себя выходом в море.

Первым же делом постройте самый дешевый юнит (обычно это воин – warrior) и с его помощью немного осмотрите окрестности (по кругу, отрываясь не более чем на 2–3 клетки от столицы). Сами тем временем стройте сетлера. Далее направьте этого сетлера в сопровождении воина основывать новый город и сразу же приступайте к производству нового юнита-защитника (ведь ваша столица осталась совершенно неприкрытой). Далее посмотрите, какой город быстрее производит юниты (либо от какого города быстрее добраться к месту основания следующего города), и начинайте именно там производить сетлера. Затем выделите ему защитника и так далее.

Первые города стремитесь основывать там, где можно получить быстрый прирост населения без всяких усовершенствований (ирригации и пр.). Если город оказался вблизи границы с соседним государством, то обязательно придайте ему два юнита (второго – с самым высоким показателем защиты), и на первое время хватит. Когда ваша империя разрастется примерно до 5 городов, пора уже подумать о коммуникациях и преобразовании местности. Постройте еще двух сетлеров, и пусть они занимаются исключительно хозяйственной деятельностью: в первую очередь протягивают дороги и занимаются ирригацией.

Обязательно «вскрывают» древние хижины (только не забудьте предварительно сохранить). На ранней стадии игры вы чаще всего найдете новое поселение (которое станет вашим, и это особенно ценно в начале игры) либо получите быстроходного юнита, с помощью которого очень заманчиво исследовать новые территории (тем более, что это юнит не будет приписан ни к какому городу, следовательно, в принципе не может потреблять каких-либо ресурсов). Ну а если не повезет и вы наткнетесь на варваров, попросту перезагрузитесь.

## РАЗВИТИЕ ИМПЕРИИ

Как можно быстрее перейдите от Деспотизма к Монархии – вы сразу же ощутите заметный подъем цивилизации. На этой стадии игры особенно активно занимайтесь усовершенствованием местности, что будет давать заметный прирост ресурсов без всяческих затрат. Начните также возводить здания в городах, но не все подряд, а с учетом будущей специализации города.

Специализация городов – очень полезная, если не необходимая вещь. Предположим, у

вас есть два города, один из которых дает доход 2 золотых, а второй – 6 золотых (просто в силу разных природных условий). Если вы постройте рынок (Marketplace) в первом городе, то в итоге не выиграете ничего, поскольку рынок увеличивает доход на 50 % и в данном случае он составит  $2 + 2 \times 0.5 = 3$ ; однако на поддержание самого рынка требуется 1 золотой, так что в итоге возвращаемся к тому, что и имели:  $3 - 1 = 2$ . Но если вы постройте рынок во втором городе, то получите прибыль в 2 золотых (как раз столько, сколько дает первый город). Далее в том же городе вы сможете построить банк и Stock Exchange, что увеличит его доходность уже на 150 % (кумулятивный эффект).

Тот же самый принцип специализации действует и в науке, и в производстве. Поэтому, в зависимости от «природных данных», из одних городов лучше делать научные центры, из других – коммерческие центры, приносящие солидную прибыль, из третьих – производственные центры, в которых можно быстро осуществлять дорогостоящие проекты типа Чудес Света (а все остальные города могут помогать им караванами).

Необходимость в строительстве храмов обычно возникает тогда, когда город достигает населения в 4–5 у.е. (это зависит также от уровня сложности игры и типа правления). Стройте их заблаговременно, отслеживая настроение жителей. Ну а если упустили ситуацию и в городе вспыхнул бунт, надо снять одного из жителей с производства, чтобы уравновесить баланс «счастливых» и «несчастливых». Только расценивайте эту ситуацию с «изживением» как временную, ибо темпы развития такого города заметно снижаются (если не останавливаются вовсе). Поэтому как можно быстрее постройте (или купите) здание, повышающее уровень счастья. Если таких городов накопилось слишком много, то имеет смысл подумать о том, чтобы повысить долю средств, идущих на Luxuries (через Kingdoms – Tax Rate) за счет урезания статей Science и Taxes.

Эффект может быть таким, что за счет появления новых работников Science и Taxes могут даже повыситься!

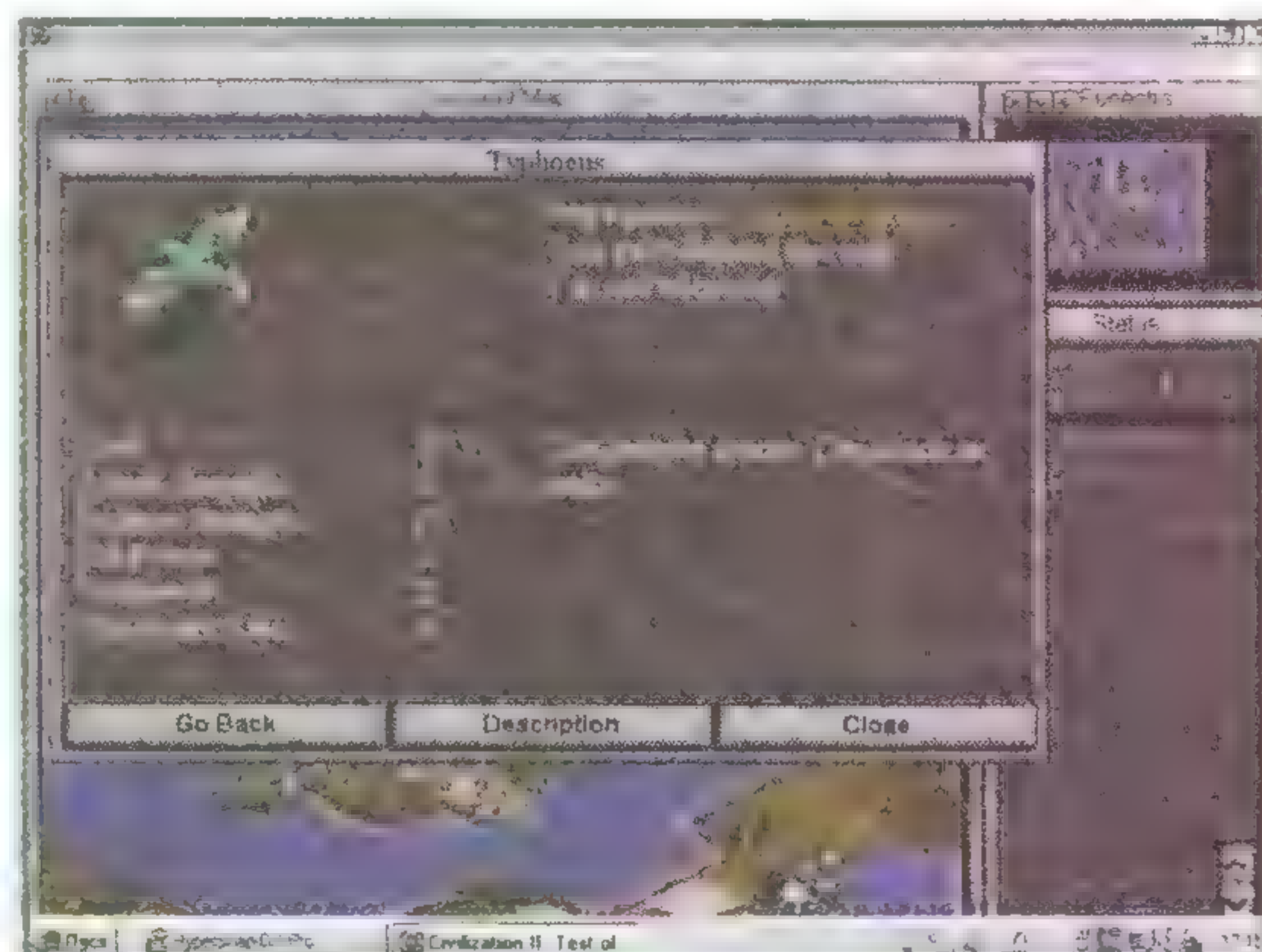
## ПРАВЛЕНИЕ

На ранних стадиях игры выбор правления не должен вызывать вопросов: как можно быстрее перейдите к Монархии, а затем к Республике. Выигрыш однозначен и очевиден. Далее лишь чуть посложнее: если хотите вести полномасштабные боевые действия, то выбирайте Фундаментализм, если нет – Демократию.

При Фундаментализме недовольных не может быть в принципе, и каждый город может поддерживать бесплатно до 8 юнитов. Благодаря этому можно быстро сколотить почти бесплатную (в смысле поддержки) армию и бросать ее хоть на другой конец света, не опасаясь появления недовольных в вашей империи. Однако при Фундаментализме в ДВА раза замедляются темпы проведения научных исследований. Поэтому долго оставаться при Фундаментализме попросту опасно, если вы не хотите серьезно отстать от своих конкурентов в плане науки.

Демократия дает буйный прирост всех ресурсов, но при ней практически невозможно вести хоть сколько-нибудь серьезные войны. Во-первых, каждый юнит, находящийся вне родного города, вызывает в нем появление двух недовольных. Во-вторых, постоянно вмешивается Сенат, навязывая вам миролюбивые решения. (Первую проблему можно несколько сгладить построением двух Чудес Света: J.S. Bach's Cathedral и Women's Suffrage, но все равно поддержка огромной армии остается проблематичной при Демократии.)

В любом случае, как только вы перешли к Демократии, следует сразу перенастроить Tax Rate, чтобы иметь новые научные открытия каждые 1–3 хода при уровне Luxure 20–30 % и солидном доходе. Такой уровень Luxure обычно требуется для того, чтобы вызвать серию праздников в вашу честь (они наступают в том городе, где вообще нет недовольных и число счастливых превышает число просто довольных) – это вызывает буквально взрыв роста населения. После этого Luxure можно чуть уменьшить. Начните строить серию крепостей





по периметру вашей империи – они послужат средством раннего оповещения и будут держать врага на некотором расстоянии. Стройте крепости на расстоянии не далее 3 клеточек от городов, тогда факт отсутствия юнита в родном городе не приведет к появлению недовольных.

## ВОЙНА

Какой бы путь развития вы ни избрали, военных конфликтов вам практически не избежать. Особенно если вы оказались на одном материке вместе с несколькими другими цивилизациями. Трудно дать совет, на какой стадии игры лучше всего начинать полномасштабные боевые действия, это зависит от конкретной ситуации. Но определяющий фактор – это насколько «зажимают» вас соседи. Как только чувствуете, что уже «не хватает воздуха» для дальнейшего развития империи, значит, пора потеснить конкурентов.

Не ведите войну сразу против всех. Для начала выберите одного соседа – либо самого слабого, либо самого сильного. Со слабым все понятно: чем слабее противник, тем легче и быстрее с ним разделаться. Но не забывайте, что сильный противник будет все время крепнуть, тогда как основные ваши силы будут брошены на войну. Поэтому, может быть, лучше сначала взяться за сильного, чтобы потом стало легче?

Так или иначе, но вот противник выбран. В первую очередь подтяните свои оборонительные юниты (с большим показателем защиты) как можно ближе к границе вражеской империи и укрепите их там. Затем подведите туда дипломатов и прочую армию. Не спешите сразу же атаковать свою жертву – так вы приобретете репутацию агрессора, и вам станет труднее вести дипломатические переговоры с остальными. Лучше сделайте так, чтобы противник сам объявил вам войну (например, потребуйте с него огромную контрибуцию). Если почему-то этот способ не проходит, поговорите с другими расами: возможно, кто-нибудь предложит вам атаковать именно того, кого вы и хотели, а там, глядишь, и сам поможет вам.

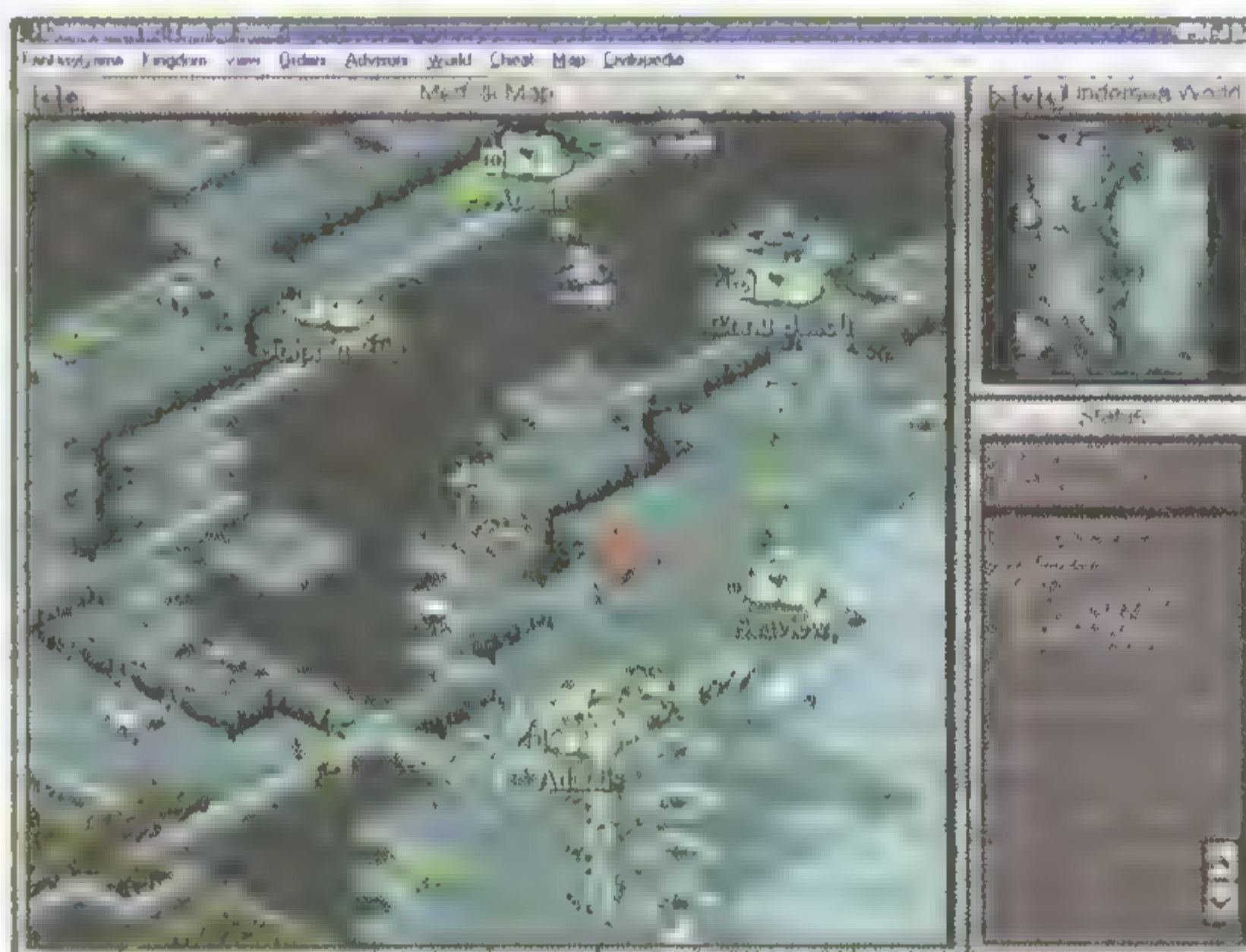
Есть два способа взятия вражеских городов: «кавалерийским наскоком» и изнуряющей осадой. С первым способом все понятно, но применяйте его только в том случае, если во вражеском городе нет защитных сооружений (типа крепостных стен) и/или вы уверены, что силы обороняющихся гораздо слабее ваших. В противном случае лучше сначала измотать защитников. С этой целью укрепите свои юниты на ключевых точках вблизи города и разружьте там всю инфраструктуру (дороги, шахты, ирригационные сооружения). Это должно серьезно ослабить противника. С помощью дипломатов попытайтесь

разрушить крепостные стены или даже поднять там восстание (если, конечно, у вас порядочно денег). Далее – понятно.

## МЕХАНИКА БОЯ

Каждый юнит обладает четырьмя боевыми характеристиками: Attack Strength, Defense Strength, Hit Points и Firepower. Если с двумя последними характеристиками все ясно (Hit Points – здоровье, Firepower – сила удара, то есть наносимый урон), то первые две нуждаются в пояснении. Это вовсе не «сила атаки» и «сила защиты», как можно было бы понять из буквального перевода, то есть они не связаны напрямую с наносимым уроном. Эти характеристики только определяют вероятность выигрыша сражения. Грубо говоря, чем выше эти характеристики, тем больше вероятность того, что юнит нанесет урон своему противнику.

Строго говоря, есть точная математическая формула. Пусть A – показатель Attack Strength *нападающего* юнита, а D – показатель Defense Strength *обороняющегося* юнита. Тогда вероятность того, что на-



падающий юнит нанесет урон своему противнику, равна  $A/(A+D)$ . Соответственно, вероятность того, что победителем выйдет *обороняющийся* юнит, равна  $D/(A+D)$ . Если победителем оказывается нападающий юнит, тогда здоровье (hit points) обороняющегося юнита уменьшается на величину firepower нападающего юнита (в противном случае – наоборот). Если здоровье проигравшего еще остается больше нуля, тогда вновь вступает в действие приведенная выше формула (это как бы второй раунд боя), выявляя победителя, и из оставшегося здоровья проигравшего вычитается firepower победителя. Процесс повторяется до тех пор, пока здоровье одного из участников сражения не упадет до нуля.

Приведенная выше формула пригодна для качественного анализа ситуации. Предположим, на соседних клетках оказались катапульта (6/1/1/1) и фаланга (1/2/1/1) противоборствующих сторон. Кому выгоднее нападать первым? У катапульты Attack Strength = 6, а у фаланги Defense Strength = 2. Следовательно, если первой нападет катапульта, то вероятность ее вы-

игрыша равна  $6/(6+2)=75\%$ . С другой стороны, если первой нападёт фаланга (у нее Attack Strength = 1, но и у катапульты Defense Strength = 1), то вероятность ее победы составит  $1/(1+1)=50\%$ , то есть вероятность победы катапульты уменьшится с 75 % до  $100-50=50\%$ . Как видно, обоим противникам выгоднее нападать первым. Но ситуация может оказаться и обратной, когда никому не выгодно первым ввязываться в драку. Пример: warrior (1/1/1/1) против фаланги.

Просчитывая вероятность выигрыша, учитите, что показатели Attack и Defense могут модифицироваться. У юнита-ветерана оба этих показателя повышаются на 50 %. Юнит может обрести статус ветерана (с вероятностью в 50 %), выиграв сражение. Есть и мирный способ обретения «ветеранства», если наземный юнит произведен в том городе, где есть барак (Barracks). Кроме того, имеются Чудеса Света, дающие статус ветерана (в классическом варианте Civ II это Чудо называется Sun Tzu's War Academy).

Юниты также можно «укреплять» (команда fortify). Defense «укрепленного» юнита повышается на 50 %. Еще большего эффекта можно достичь, если поместить юнит внутри крепости (Fortress) – тогда Defense удваивается. (Крепости могут строить сетлеры и инженеры.) Если же юнит обороняется за крепостными стенами города, то его Defense даже утраивается!

Кроме того, некоторые типы местности обладают защитными свойствами. Леса и болота увеличивают Defense на 50 %, холмы – на 100 % и горы – на 200 %.

## МАЛЕНЬКАЯ ХИТРОСТЬ

Зачастую возникает необходимость мгновенно купить что-либо, не затратив ни хода на строительство. В этом случае покупка обычно влетает «в копеечку». Однако затраты можно существенно снизить, если использовать следующий трюк. Купите сначала что-либо менее дорогое, затем переключите строительство на то, что требуется, и купите это. Пример: надо купить Manufacturing Plant, за что с вас спросят 1 280 золотых. Переключите строительство на Temple и купите его. На это у вас уйдет 160 золотых. Вновь переключитесь на Manufacturing Plant, и вы увидите, что теперь с вас уже просят только 560. Вот теперь и покупайте.

В итоге покупка обойдется вам в 720 золотых, тем самым вы сэкономите кругленькую сумму в 560 золотых.

## ИНТЕРНЕТ

Просто тонны полезной информации, равно как и новости, слухи, обсуждения, утилиты трейнеры и прочее, касающееся Civilization и ей подобных игр, можно найти на следующих неофициальных сайтах:

<http://www.sidgames.com>

<http://www.civnation.com>

<http://apolyton.net>

Игорь Савенков



Когда кончаются идеи,  
а сценарий нужен утром

Разработчик: Red Storm Entertainment  
Издатель: Red Storm Entertainment  
Выход: август 1999 г.  
Жанр: тактическая real-time стратегия  
Требования: P-200, 32 Mb

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆



## FORCE 21

«...Всё замерло в преддверии атаки. Пластилиновые и пластмассовые солдатики, сурово сдвинувшие брови, склеенные модельные танки, «тяжёлые» бомбардировщики, грозно и многообещающе покачивающие крыльями, другая боевая и не очень боевая техника — все застыли буквально на мгновение в ожидании приказа в виде истошного вопля «В атаку!», который вот-вот выпалют их сопливые полководцы с разбитыми коленками, с ног до головы перепачканные пластилином, клеем и карбидом, с горящими азартными глазами и выражением лица самых счастливых людей на земле. В итоге потраченные на подготовку к генеральному сражению силы, средства (собранные по копейкам и в результате сбора подорожника в местную аптеку), дни и часы буквально через несколько минут материализовались в бесформенную дымящуюся массу, состоящую из смеси земли с уже непонятно чем. Но это последнее обстоятельство совсем не огорчило юных вояк. Зато теперь впечатлений и разговоров о том, «как это было здорово!», хватит надолго. И если бы не высунувшийся из окна сосед с угрозами: «Вот я вам сейчас, сорванцы! Дом спалите!» и предстоящие объяснения с родителями по этому поводу, настроение было бы еще лучше».

Как вы уже догадались, это не описание вступительного ролика к игре «Force 21», а просто воспоминания из детства, далёкого и беззаботного, когда ещё не было компьютеров и молодое поколение воспитывалось совсем на других идеалах. Однако и тогда и сейчас был и есть интерес к военной тематике, только возможностей для его реализации в настоящее время значительно больше. Имеются в виду, конечно же, не печально известные события этого года (жаль, что в мире нет такого «соседа», который высунулся бы из своего

«окна» и крикнул: «Довольно! Хватить воевать!»), а компьютерные игры, которые, хотим мы того или нет, связаны с нашей реальной жизнью прочной невидимой нитью. И «Force 21» тому не исключение. Более того, складывается такое впечатление, что разработчики частенько пытаются предугадать ход истории, а иногда и предупредить человечество о надвигающихся неприятных событиях, которые обещают исполниться не в каком-то там четвёртом тысячелетии, а уже в 2015 году. Да к тому же нападать собираются не на кого-то, а на нас с вами, и не кто-нибудь, а китайцы. А в роли добрых друзей и защитников, естественно, выступают американцы.



Несмотря на, казалось бы, явную политическую подоплёку разворачивающихся во вступлении к «Force 21» событий, сам игровой процесс к этому особого отношения не имеет (вспоминаешь о грустном лишь на инструктажах). Тем более что повоюать можно как за одних, так и за других. Поэтому Бог с ней, с этой политикой (в описании прохождения я умышленно старался избегать привязки слов «враг», «неприятель», «противник» и тому подобных к той или иной стране). Давайте лучше обратимся непосредственно к игре. Но прежде

несколько слов о впечатлениях, полученных от знакомства с «Force 21». Что ж, в целом неплохо и заманчиво. 3D-графика на должном уровне (различные спецэффекты, туман, красивые ландшафты), управление достаточно простое, миссии в большинстве своём продуманы и оригинальны (всего их 30: по 15 за американцев и китайцев). Во время инструктажа к каждой миссии можно получить подсказку относительно способа выполнения задания (если вы хоть немного владеете английским и умеете пользоваться словарём), ознакомиться с ТТХ







вверенных вам боевых единиц, выбрать командиров взводов по вкусу и уровню подготовки. Доступны возможности использования рельефа местности при выполнении ряда боевых операций (засады с выманиванием на себя в узких местах, овладение высотами, увеличивающими дальность артиллерии), применения разведки, маскировки, минирования и разминирования, возведения мостов, форсирования рек, нанесения бомбовых ударов авиацией. Некоторое раздражение, правда, вызывает неповоротливость юнитов и их склонность устраивать толкотню в узких местах и на мостах, но кто говорил, что бронетехникой управлять легко?! А вот непродуманная (или недоделанная?) Save-система просто вызывает недоумение. Будем надеяться, что скоро появятся патчи, ликвидирующие данные недоразумения.

Но всё это мелочи, к которым быстро привыкаешь, когда компьютер после некоторых раздумий всё-таки загружает очередную миссию, открывая очередную волшебную страницу мира военных игр. Итак, переходим непосредственно к описанию прохождения миссий.

### МИССИИ ЗА АМЕРИКАНЦЕВ *Without Warning*

Задача: достичь юго-востока, где находятся союзные подразделения.

Для начала вам даются 2 взвода, включающие в себя 4 боевые машины. Не расстраивайтесь, у противника сил немногим больше – 8 единиц боевой техники. Поэтому не спеша зайдите на инструктаж, ознакомьтесь с картой, ТТХ и особенностями ваших юнитов, выберите себе командиров взводов (раздел Setup), прочитайте более конкретную информацию в

разделе Intelli-gence и отправляйтесь выполнять ваше первое боевое задание. Об управлении. Выбрать взвод можно щелчком **левой кнопкой** мыши на основном экране либо по соответствующей букве на дополнительном меню (справа). Указание места – щелчок **правой кнопкой** мыши в нужную точку на основной, маленькой или тактической картах. Учебной миссии здесь нет, поэтому потренируйтесь немного для приобретения основных навыков передвижения (можно также выбрать определённое построение при движении). Огонь вызывается щелчком **левой кнопки** мыши по цели (есть 3 известных типа ведения или

неведения огня). Маскировка и защита достигается нажатием на соответствующие вспомогательные кнопки дополнительного меню справа (сделайте это прямо сейчас). Теперь ждите, посматривая одним глазом на стратегическую карту. Заметив противника (красная точка), развернитесь в его сторону и замрите до тех пор, пока курсор мыши при наведении на него на основном экране не станет красным. Тогда открывайте огонь. По идее, от врага не должно ничего остаться, кроме костра. Передвигайтесь далее. Держите взвод В позади А. Не спешите. Внимательно наблюдайте за картами. Направление – юго-восток. Ближе к центру карты можно затаиться, замаскировавшись (стрельба также будет доступна), и устроить засаду противнику. Далее вас ждёт более серьёзное испытание. Но при правильном учёте рельефа местности и использовании отвлекающего манёвра одним взводом в сторону неприятеля (остальные в это время быстро направляются к союзникам) победа в первой миссии будет не за горами. Уничтожить всех и вся вокруг здесь необязательно.

### *Holding the Line*

Задача: не допустить прохода неприятеля в южную деревню (квадрат A2).

На этот раз сил у вас побольше – 3 взвода (10 единиц; кстати, их в пределах взвода можно перетаскивать мышкой из одного места в другое, используя нижнее меню), у врага – 11 единиц (информацию о боевом составе войск противника можно просмотреть, выиграв или специально для этого проиграв по командам **F10**, Abort миссию). Быстро перегруппируйте взвод А в положение Reverse Wedge и замаскируйтесь. Подтяните взвод С, так как вскоре объявится нежданный «гость» (по дороге с севера). Быстро разберитесь с ним. Защищайте север (прямо по дороге в А5) и ата-



**А посередине пойдут танки:  
сначала — первый, потом — второй!**





куйте врага в E3. Подойдя к реке и собрав силы в железный кулак, форсируйте водную преграду, отправляя в бой сначала А, а затем С и В. Следите за передвижениями своих войск и корректируйте в случае необходимости целеуказание. Потери должны быть минимальными (да, подбитую боевую технику можно исключать из нижнего меню простым нажатием на неё **левой кнопкой** мыши). Есть смысл отправить В (желательно в идеальном состоянии) на стык А2–А3 (дорога). Чуть выше разгромленной позиции противника затаился враг в единственном числе. Разделайтесь с ним и следуйте в Е1 на уничтожение очередного опорного пункта. После этого направьте всё, что осталось, в деревню. Там вскоре объявится последний в миссии вражеский танк, который обязательно должен быть подбит (вот где В пригодится).

### Flight to Freedom

Задача: обеспечить проезд президентского БРДМ-3 (А) в квадрат А1.

Эта миссия проходит буквально за минуту, причём с использованием одной лишь тактической карты. Берегите А. Соберите все силы вместе и пошлите в А1 подразделения В, С и D по дороге, а президентский БРДМ-3 пусть передвигается в небольшом удалении от этой группы как можно ближе к нижнему краю карты. Главное – не подставлять его под огонь. Остальные могут и героически погибнуть (посмертно, наверное, их наградят). Подведите А к самому краю карты в квадрате А1.

### Birds in a Cage

Задача: доставить боевые вертолёты D в квадрат F1.

Берегите вертолёты: их потеря означает для вас общее поражение. Маскируйте

В. Взводы А и С возвращайте на базу (F6) по кратчайшей прямой. Готовьтесь к атаке на вашу базу. Пусть В падёт в неравной схватке. Вертолёты спрячьте подальше в квадрате F6. Отбивайте все атаки противника, а потом отправляйтесь по горному проходу в F1, расчищая путь для вертолётов.

### Guarding the Sky

Задача № 1: защитить космический центр.

Задача № 2: найти и уничтожить артиллерию неприятеля.

Быстро посылайте все подразделения в В2 на защиту космического центра. Там будет небольшая вылазка врага. Вертолёты с ней справятся. К более серьёзной атаке с северо-востока должны успеть подойти ваши основные силы. Займите оборону. Не становитесь в кучу. Отбив штурм, займите две высоты (С2, В3), выстроив там оборону. Летите на вертолётах на северо-восток над дорогой и, едва обнаружив не-



приятеля, немедленно возвращайтесь назад. Так удастся спровоцировать очередную вылазку противника. Далее направляйте два взвода на север, чтобы зайти артиллерии (С5) в тыл. Два других взвода осуществляют защиту космического центра. Разбейте позиции в Е2. Осталась группировка вражеских сил в самом углу квадрата F6.

### Deep Ambush

Задача: остановить неприятеля прежде, чем он достигнет северного конца дороги, и полностью его уничтожить.

У вас будут довольно неплохие дальнбойные танки М1А3 (взвод Е). Используя их свойства, а также возможности разведвзвода D, можно с относительной лёгкостью расправляться с вражескими силами. Посылайте D вперёд и, едва обнаружив неприятеля, маскируйтесь. Подводите эти танки и спокойно, а главное – безнаказанно палите по боевой технике противника. Но это произойдёт чуть позже. А пока пробивайтесь с боями на защиту северной части дороги (Е6).

Там мгновенно «окапывайтесь», так как грядет атака с востока. Отбив её, отправляйтесь вниз по дороге, зачищая местность (вот теперь используйте описанный выше приём). Если попадутся где минные поля (белый квадратик на тактической карте), примените возможности ваших «минёров-саперов» Grizzly (щёлкните по минному полю **левой кнопкой** мыши). Не забудьте разбить ещё один «оплот» врага на стыке В4–С4.

### Genghis' Shadow

Задача: защитить аэропорт и местную авиабазу.

Здесь следует отразить все атаки неприятеля. Разумно концентрируйте в обороне свои войска на стыке Е5–Е6. Серьёзных проблем при правильно организованных защитных редутах (опыт у вас уже имеется) не возникнет. Не забудьте дальнбойную артиллерию расположить несколько позади от основных сил. Когда все атаки будут отбиты, вы победите.

### Cold War Graveyard

Задача: уничтожить противника в районе Семипалатинского ядерного испытательного полигона.

Здесь всё просто. Концентрируйте силы в единый кулак и маскируйтесь. Вас атакуют вражеские вертолёты. Лучше всего разделаться с ними с помощью танков. Свои вертолёты пока поберегите. Затем отправляйтесь на последовательное завоевание центральной части карты. Используйте сухопутные силы во взаимодействии с имеющейся авиацией.

### Advance and Link Up

Задача: обратить врага в бегство либо уничтожить его.





У вас появятся средства для возведения мостов (B). Неплохая и просто необходимая в ряде случаев штука. Однако будьте внимательны при переправах (мост устанавливается выбором соответствующей клавиши на дополнительном меню и щелчком **левой кнопки** мыши на берег реки). Во-первых, неприятель любит эти самые мосты подрывать (особенно когда там ваша боевая техника). Во-вторых, переправляясь на тот берег, делайте это не всеми взводами сразу, а по очереди. Может возникнуть такая давка и сумятица, что долго потом будете её расхлёбывать и распутывать. Итак, сначала отправляйте А, В, С в D5 и форсируйте мост. Далее устанавливайте мосты для переброски основных сил, сиротливо стоящих на севере. После счастливого воссоединения устройте засаду на пересечении дорог в A4-B4. Разберитесь с парочкой вражеских взводов. Двигайтесь дальше по дороге на юг. Подойдите к мосту и окопайтесь вдоль берега. Пошлите на тот берег взвод, который вам не жаль. Эта «атака» спровоцирует ответный выпад врага. Мост, скорее всего, будет взорван, но ведь у вас в обозе имеются собственные средства для разрешения подобного рода проблем! Используйте их и возведите мосты. Переходите на противоположный берег и зачищайте местность.

#### Return to Almaty

Задача: разбить все воинские формирования неприятеля в данном районе.

Знакомая карта (по Holding the Line), только задача теперь прямо противоположная. У вас новшество – возможность нанесения шести бомбовых ударов авиацией (соответствующая клавиша из дополнительного меню). Как всегда, в численном соотношении противник вас превосходит, поэтому используйте разведвзвод F (целесообразно дать ему установку Hold Fire) для вскрытия пунктов дислокации врага. А тяжёлая артиллерия D, когда кончатся бомбы у самолётов, будет спокойно расстреливать обнаруженные боевые еди-

ницы врага. Сначала можно расчистить местность вдоль дороги на юг, а потом заняться переправами. Вертолёты используйте как в разведывательных, так и в чисто боевых целях. Но против вражеских воздушных сил целесообразно применять танки и дальнобойную артиллерию.

#### Popular Revolt

Задача: спасти повстанцев на юге.

Идите по дороге на юг. В пути, вероятно, придётся отражать атаки врага. Оказав «гуманитарную» помощь братским южанам, обрабатывайте северный район карты. Используйте бомбовые удары по большим скоплениям противника (ведь у вас 25 боевых единиц, а у неприятеля – 58). Примите к сведению следующую информацию из собственного горького опыта: враг может разрушить мост, а также зайти в тыл повстанцам, используя брод на западе. Примите соответствующие меры.



#### River Run

Задача № 1: танки XM-2015 должны перебраться через мост с минимальными потерями.

Задача № 2: продвинуться далее по восточной дороге.

Ждите атак, в том числе авиационных. Отбив их, продвигайтесь по дороге к мосту. Приобретённые навыки по умному использованию вертолётов и дальнобойного оружия значительно облегчат выполнение боевых задач. Если противник разрушил мосты, возводите свои. Переправившись, атакуйте группировку врага на северо-востоке. Танки XM-2015 направьте по дороге на восток к самому её концу. (Внимание! Мины!)

#### Freedom in the West

Задача: атаковать и сокрушить вооружённые силы противника.

Враг находится в районах северной и западной дорог. Сильная группировка расположена на севере. Просто так этот укрепленный район не возьмёшь. Оставьте его напоследок. Примените разведку и бомбовые удары. Вот теперь стало легче. После использования всех возможных «безопасных» средств решайтесь на решительный штурм, успешный исход которого принесёт вам победу.

#### The Road to Beijing

Задача: прорвать оборону противника, уничтожить защитников коммуникационного центра и склада вооружения.

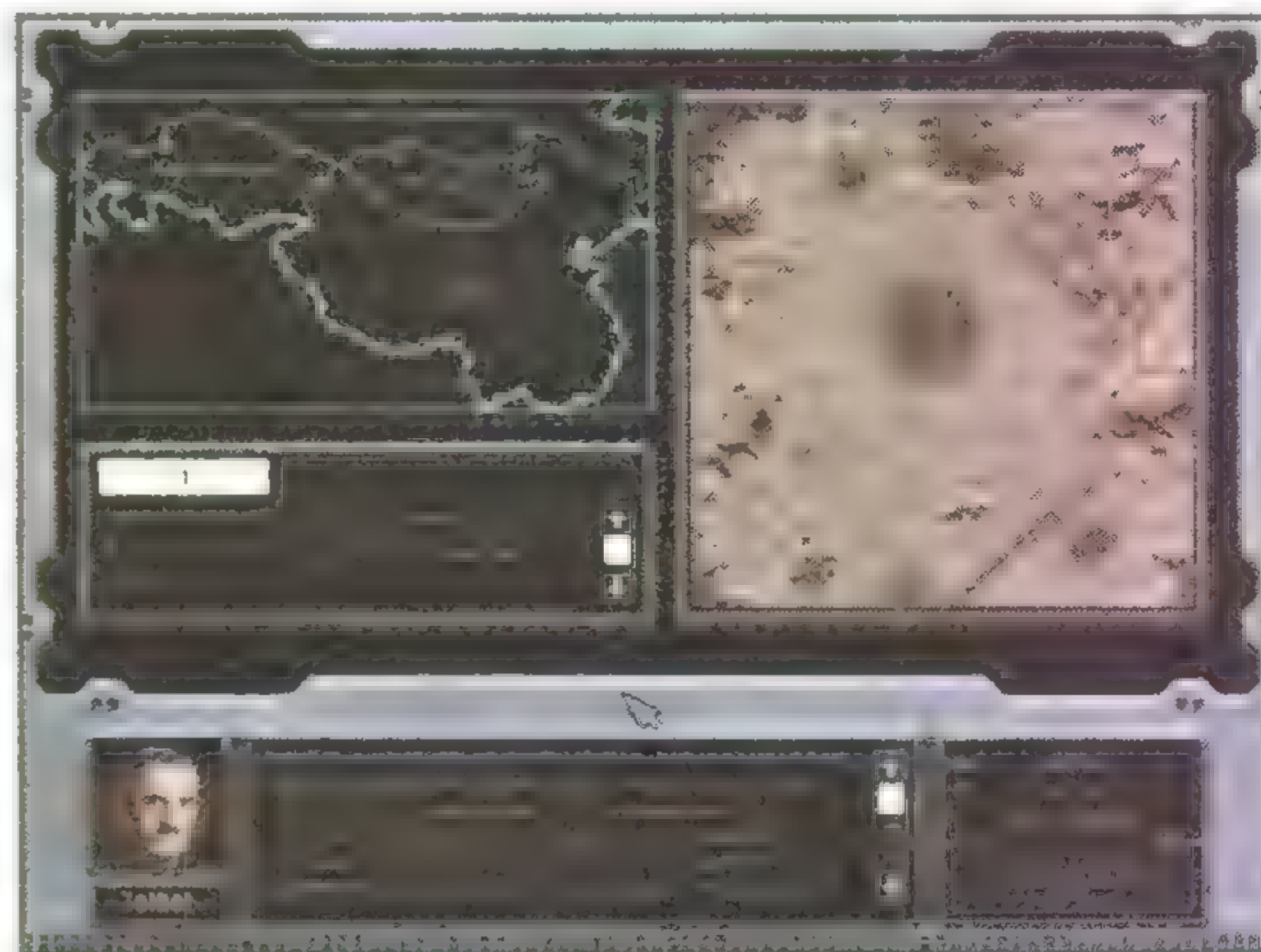
Вы подвергнетесь атакам вертолётов с запада и востока, а также наземных сил с юга. Делайте выводы. После отпора, данного врагу, направляйтесь на юг по дороге. Коммуникационный центр расположен в F1, склад вооружения – в A1. Все силы врага уничтожать не надо. Разберитесь только с защитниками данных объектов. Стратегия и тактика отработана уже у вас до автоматизма и в разъяснениях не нуждается.

#### The Great Wall

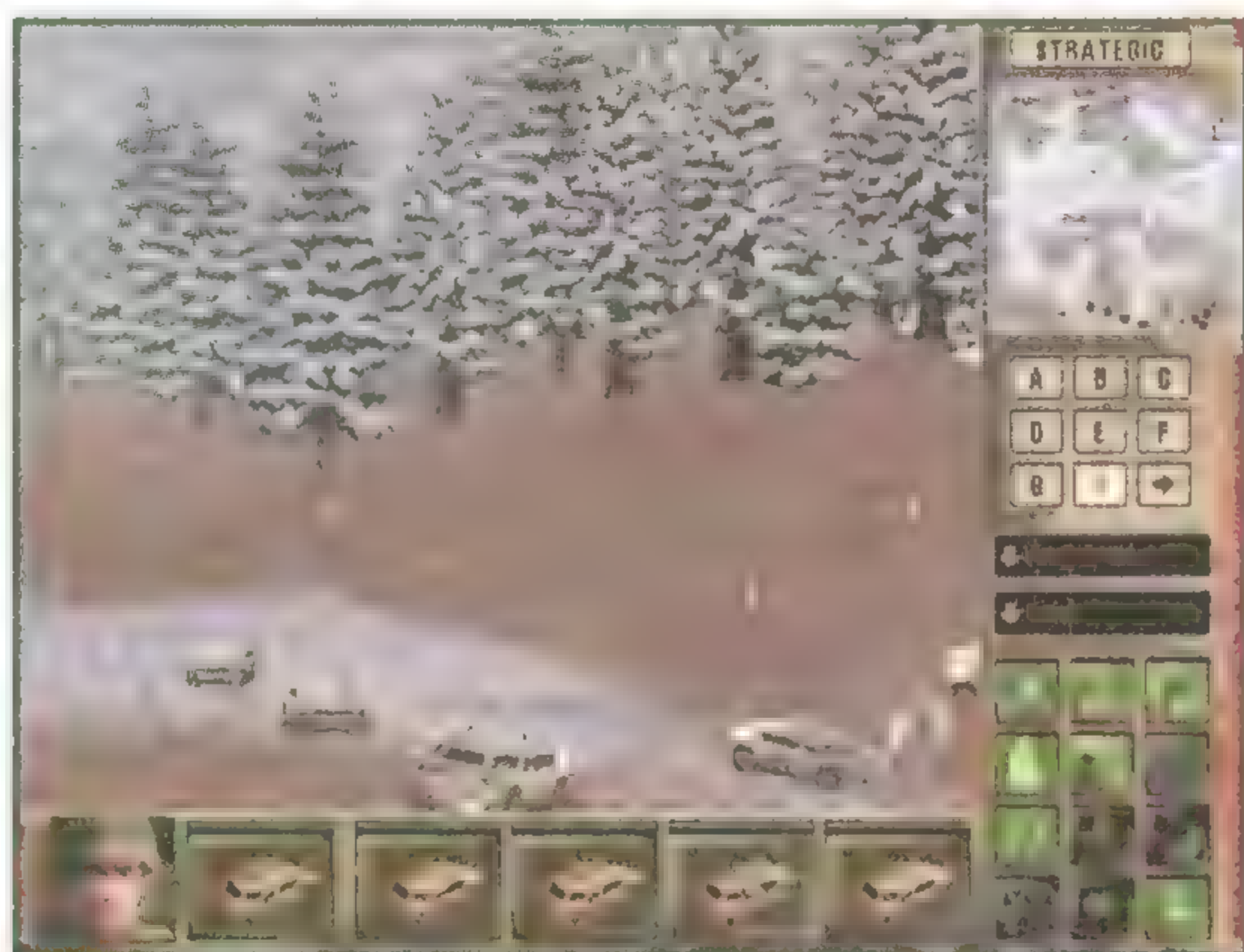
Задача: разбить остатки вражеской армии.

Из боевой задачи ясно следует, что эта миссия последняя в кампании. Значит, победа уже близка. Враг в агонии, но именно в этом состоянии он чрезвычайно опасен и коварен, так как готов на всё. Остатки армии разбросаны по всей карте (ниже северной дороги). Группируйте свои силы, высылайте разведотряды вперёд и, обнаружив врага, естественно, нападайте на него. Бомбардировки (3 вылета) советую поберечь для разгрома позиций вдоль южной кромки карты (там, где Великая китайская стена).

Отряды неприятеля, включая вертолёты, в центре карты постоянно передвигаются, поэтому возникнут определённые трудности с подготовкой засад для них. Но, изучив с помощью разведки маршруты их перемещения, можно «поймать» их в выгодной для вас точке. С последней стёртой с лица земли боевой единицей неприятеля эта миссия, а значит, и вся кампания за американцев завершится полной победой.







## МИССИИ ЗА КИТАЙЦЕВ

### Thunder in the Mountains

Задача: совершить марш-бросок с северо-востока на северо-запад и уничтожить все воинские подразделения в районе боевых действий.

Если вы уже прошли американскую кампанию, то преодолеть эту миссию будет делом пустяковым. Всё крайне просто. Продвигайтесь в заданном направлении (вдоль реки с северо-востока на северо-запад) и зачищайте местность от неприятеля, как всегда, своевременно и эффективно маскируясь и усиливая оборону. Прошло всего несколько минут, а вы уже празднуете победу в первой миссии за китайцев.

### Head of the Dragon

Задача: остановить президентский конвой на юге прежде, чем он достигнет западной части зоны боевых действий.

Действовать надо хитро и продуманно, то есть не ввязываться в ненужные стычки, прижиматься к восточному краю карты, аккуратно совершить бросок в район перекрёстка дорог, чтобы враг вас не заметил до поры до времени. После подготовки к атаке совершите дерзкий выпад в направлении данного перекрёстка и западной дороги. Один из обороняющихся взводов окажется президентским. Не дайте ему уйти на запад. Если не дали, то поздравляю вас с очередной победой.

### Birds of Prey

Задача: разгромить две неприятельские артиллерийские позиции.

Хорошенькое дело: вас – 11, а противника – аж 46! Но хоть нас мало, зато мы в тельняшках и до предела осммотрительны и осторожны, ну а хитры и мудры, как змеи (на Востоке змея очень почитаема). Цели находятся в квадратах A2-A3. Отправляйтесь через центральный проход на запад. Осторожно подкрадывайтесь к артиллерийским позициям на такое расстояние, с которого можно было бы совершенно безнаказанно расстрелять главные цели (это вполне возможно). И хотя дисбаланс сил при начальном раскладе был явно не в вашу пользу, победу празднуете именно вы, а не враг.

### Gateway to Heaven

Задача: уничтожить основные объекты космодрома.

Опять жестокая несправедливость с начальной расстановкой сил (14 против 41). Такое впечатление, что к 2015 году население Китая резко упадёт. Отправляйтесь к цели (юг карты) сначала в обход, вдоль северной, а затем вдоль западной кромки карты. Все боевые единицы врага разбивать не надо. Достаточно разрушить только основные объекты Байконура в квадратах A2, B2 и C1. Постарайтесь как можно реже встречаться с неприятелем, иначе создадите себе немало проблем. Есть смысл устроить засаду на возвышенности в A4, а один танковый взвод «огородами» послать на уничтожение трёх основных целей.

### Sea of Death

Задача: уничтожить всю вражескую боевую технику, защищающую берег Аральского моря.

Здесь умелое использование вертолётных взводов во многом предопределяет успешный исход миссии. Итак, сначала разберитесь с вражескими вертолётами, а потом приступайте к последовательной зачистке территории. Используйте дальнобойную артиллерию. В районе D3 расположена артиллерия неприятеля. Разбить её не так-то просто. Возможно, придётся сначала совершить головокружительный марш-бросок вдоль правого края карты на юг, а оттуда аккуратно приблизиться к противнику и по очереди его расстреливать. После этого вас ждёт квадрат C4. Если остались вертолёты, то, разместив их на безопасном расстоянии, можно спокойно громить очередной вражеский бастион (процесс, скорее всего, будет долгим, зато без потерь для вас). А теперь можно пойти и на север (C6), добивать остатки противника.

### Treasure of the Kazakhs

Задача: организовать оборону и защитить объекты в квадратах A3, B1.

На этот раз неприятеля больше всего на один юнит (13 против 14), но времени мало и раздумывать некогда. Поэтому хватайте все, что у вас имеется, и быстро двигайтесь на защиту объекта в B1 (идти лучше через южный проход, так как в северном можете наткнуться на минное поле). Там выстраивайте оборону и ждите атак. Отбив их, отправляйтесь в сторону A3, там добейте врага.

### Yankee Treachery

Задача: соединиться с командной машиной Н и сопроводить её в квадрат F1 (либо разбить врага).

Будут мешать боевые вертолёты противника. Разберитесь с одним из них в квадрате F1, а другой взвод сам на вас нападёт. Далее отправляйтесь на запад, оттуда

на север и после в квадрат F6, расчищая всё на своём пути. Если враг не разбит окончательно, отправляйтесь всеми своими вооружёнными силами в квадрат F1. А если противник полностью уничтожен, то миссия всё равно завершается триумфом для вас.

### Buying Time

Задача: используя рельеф местности и средства минирования, сдерживать натиск врага, пока не поступит команда «You Won».

Силы неприятеля превосходят ваши, в том числе и по техническим показателям вооружения. Наступление врага будет осуществляться по двум направлениям: северному и восточному. Поэтому на одном из этих рубежей организуйте минное поле с помощью А (нажмите на соответствующую кнопку из дополнительного меню и укажите желаемое место для мин). Организуйте плотную сплочённую оборону квадрата A1 (на северо-востоке и востоке) и ждите... Отбивайте все происки неприятеля, сколько это нужно (в принципе, много времени это не должно занять).

### The Wind Shifts

Задача: разгромить все вражеские силы в районе.

Цель предельно ясна – уничтожить противника. С мостами лучше не рисковать. Отправляйтесь вброд (D2) на другой берег реки. Основные силы противника сконцентрированы на западе и в центре карты. Целесообразно устроить засаду в районе квадратов D2-D3. После уничтожения большой группы вражеских войск зачищайте остальную местность. В C5 – дальнобойные пушки противника. Разбейте их авиацией. Часть сил находится у моста на северо-западе. Опять-таки осторожно с мостом. Одиночный танк враг, может, и пропустит, а вот целый взвод наверняка подорвёт. С последним уничтоженным неприятелем завершается и сама миссия.

### Into Russia

Задача № 1: уничтожить штаб врага в квадрате E6.

Задача № 2: разрушить объекты противника в A6.

Задача № 3: хотя бы один танк ХТ должен у вас остаться.

Подводите свои войска к мосту и окапывайтесь (чем чреват легкомысленный проход по мосту – уже известно, тем более что, лишившись его, вы не сможете перебраться на тот берег, а значит, и победить в миссии). Используйте вертолёты для разведки и выманивания с последующим уничтожением противника вашими основными силами. Теперь можно перебираться через мост. Столь же аккуратно переходите и второй мост (впрочем, в запасе уже имеется брод). Нападайте на объекты в E6, подавив сопротивление защитников и пальнув по зданиям. Аналогичным образом разберитесь с объектами в квадрате A6. Если основные здания противника раз-



рушены и у вас остался хотя бы один танк ХТ, вы победили в миссии.

### ***Onto the Steppes***

Задача № 1: используйте скорость и манёвренность вертолётов для уничтожения радаров противника.

Задача № 2: минимум один вертолёт Z-9 должен у вас остаться.

Соберите три вертолётных взвода вместе и отправляйтесь вдоль северной кромки карты в квадрат А4. Не забывайте про условие относительно Z-9! Из-за леса внезапно и дерзко нападите (желательна поддержка танками) на защитников секретного объекта и разруьте радар. Да, в квадрате С3 могут быть мелкие стычки, но правильно организованная оборона легко справится с жалкими вылазками противника.

Итак, после разгрома объекта в А4 сделайте то же самое в А2. Там вас могут атаковать вертолёты. По-житейски разберитесь с ними. Следующая цель в квадрате А1. Тут можно и не разрушать объект, а ограничиться уничтожением последних защитников в районе (в случае, если кто-то из врагов вдруг где-то затерялся на карте, разрушайте радар).



### ***Breakthrough at Ulaan-baatar***

Задача № 1: атаковать и разрушить все радары и узлы связи аэропорта.

Задача № 2: уничтожить все самолёты F-117A, находящиеся на земле.

Цель на северо-востоке. Ведите свои войска по дороге на север. Дойдя до верхнего края карты, отправляйтесь далее в западном направлении. Собирайте и концентрируйте силы у заданной цели (квадрат D6). Атакуйте гарнизон. Особых проблем возникнуть не должно. Стреляйте по всем зданиям подряд, не забывая, конечно, о самолётах F-117A.

### ***No Escape***

Задача № 1: уничтожить военный поезд прежде, чем враг сможет эвакуироваться.

Задача № 2: разбить все силы противника.

Я, конечно, человек не суеверный, но после этой миссии поверишь и в магию чи-

сел (данная миссия – 13-я по счёту). Фраза «You Lost» раз 30 появлялась на моём мониторе, пока, наконец, не высветились заветные «You Won». А ведь ничто не предвещало неприятностей. Задачи, казалось бы, несложные.

Но почему миссия завершалась поражением после того, как поезд и охрана неприятеля были уничтожены и я некоторое время пытался перегруппировать войска и зачистить местность, так и осталось для меня загадкой. Может быть, эта проблема и покажется кому надуманной (все остальные 29 миссий были пройдены с хорошим настроением), но мне было не до смеха. Никому не желаю повторить мой путь, а предлагаю выигрышный вариант. Отправляйте всю свою армию (кроме вертолётов) в квадрат С3 (поезд стоит в В4). Смотрите, чтобы вас не обнаружили раньше времени. Вертолёты разместите в D3.

Собравшись с духом, атакуйте и полностью уничтожайте защитников поезда. Вертолёты в это время пусть серьёзно «поговорят» с поездом. Постарайтесь, чтобы ваши потери были минимальными. Отдыхать некогда. Идите дальше на север в В6. Там две группы противника, уничтожьте их. Если по пути кто-либо попадётся, разделайтесь с ним по-свойски. Теперь направляйтесь в сторону брода через реку (осторожно, мины!), зачищая всё на своём пути (кстати, соотношение сил в начальной позиции – 40 к 65). Не забудьте также про квадрат Е4 (там тоже блуждает враг). Далее вертолётами можно попытаться организовать диверсионную вылазку вдоль правого края карты в квадрат F6.

Если там только дальнобойные пушки врага, спокойно разделайтесь с ними (дайте вертолётам команду опуститься пониже и зависните прямо над неприятелем). А если окажется взвод танков, то отсюда лучше

ретироваться и организовать заключительный массированный удар (можно и авиацией, если остались ещё вылеты) всеми силами по позициям неприятеля в квадрате F6.

### ***The Bargaining Table***

Задачи №№ 1–2: разрушить объекты в В5.

Задача № 3: нельзя потерять более 40 % боевой техники.

Лёгкая миссия. Для начала уничтожьте отряд в районе В3–В4 (взвод В это сделает с сопки С3 чудесным образом и, главное, без потерь).

Далее коварно подкрадывайтесь к объекту В5 и уничтожайте его, а заодно и всю его бестолковую охрану (вражеские танки стоят слева, вертолёты зависли справа). Разберитесь с взводом в А5. Теперь отправляйтесь в поход в западном направлении на зачистку местности от врага.

## **Маршал Михаил Катуков:**

**«Задачи танковым армиям: стремительныки бросками и искусныки манёврами захватывать вражеские рубежи обороны до того, как туда будут введены войска противника, перерезать его коммуникации, пути подхода резервов, преследовать войска неприятеля, рассекать их, не давая им возможности закрепиться на заранее подготовленных позициях».**

### ***The Fall of Siberia***

Задача: окончательно и бесповоротно разрушить все силы противника.

Хоть эта миссия и заключительная в китайской кампании, с точки зрения прохождения она несложная (тем более для вас, опытных полководцев, прошедших огонь и воду).

Видимо, в результате ваших действий силы неприятеля настолько измотаны, что у него нет просто никаких сил оказывать вам достойное сопротивление (соотношение сил – 35 к 49). Итак, концентрируйте все свои силы в районе Е5 и идите вперёд, в поход на запад (по дорожному серпантину). Конечный пункт – район А6–В6. Будьте внимательны – противник расставляет мины. Но это, пожалуй, единственная неожиданность, которую он сможет преподнести, так как своей боевой выучкой, тонкими манёврами и недюжинным опытом вы просто задавите врага. С последним «вздохом» 49-й неприятельской боевой единицы миссия завершается, а с ней и вся кампания.

Что ж, позади многие часы, проведённые за монитором в освоении «Force 21». Лично у меня остались самые приятные впечатления от всего пережитого, несмотря на ряд небольших огрехов. И если когда-нибудь появится продолжение этого оригинального продукта, то в нём хотелось бы в качестве приятного сюрприза увидеть, например, пехоту, мирное население (для полноты восприятия окружающего). Не помешали бы и такие функции, как возможность формировать отряды по собственному усмотрению, апгрейда боевой техники, накопления опыта у командиров взводов. А пока можно ещё разок со знанием дела пробежаться по особо понравившимся миссиям, создать свой собственный и неповторимый сценарий при помощи специального редактора или сразиться с приятелями по сети.

Serge



Компьютерный  
Warhammer...

А ведь настольная  
версия — в сто раз  
лучше

Разработчик: DreamForge  
Издатель: SSI  
Выход: август 1999 г.  
Жанр: wargame  
Требования: P-166, 32 Мб

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

ПРОБА

7.1

## WARHAMMER 40000: RITES OF WAR

Орки, люди, горы и крепости на столе, измерения линейкой расстояния между отрядами и подсчет урона, нанесенного лучниками, которые смогли подойти достаточно близко. Настоящие солдатики. Warhammer — это очень увлекательная штука, и я хотел увидеть что-нибудь новенькое кондово-походное на основе Warhammer'a на компьютере. Увидел. После трех дней игры, из которых первые два были посвящены восторгам, Warhammer остался очень увлекательной штукой, но компьютерные вариации я видеть пока что не горю желанием.

### В ОЧЕНЬ ДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ

Ликбез для новоприбывших. Warhammer делится на две части: Warhammer Fantasy и Warhammer 40000. Warhammer'a Fantasy на PC выходит хоть и в виде удачных игр, но почему-то в real-time-варианте; Warhammer 40000 был представлен до сих пор нормальным походным wargame'ом Chaos Gate, не вызвавшим особого оживления в массах. Rites of War — это игра «из серии»: нормальный походный wargame. Не больше и не меньше. По Warhammer'у 40000, вне всякого сомнения.

Итак, история такова: через 40000 лет, точнее, через 38 тысяч — то есть в 41-м веке, где-то в далекой галактике люди, орки и эльфы будут продолжать драться, только теперь механизировавшись и в галактическом масштабе. Эльфы, которые в тамош-

нем варианте называются Eldar, высаживаются на находящуюся под контролем людей, которые называются Imperial, планету, где когда-то существовала древняя раса эльфов. Легендарное, в общем, место, до отказа забитое древними артефактами. Сначала Eldar ставят перед собой только задачу вытащить с планеты артефакты, но потом увлекаются войной. Во время войны выясняется, что на самом деле на планете окопались орки, называющиеся Tyranids, и Eldar с Imperial объединяются, дабы изгнать заразу. Надо сказать, что сюжет вполне добротен и даже делает пару поворотов. Весьма неплохо для wargame'a.

### MASSSES EDITION

Rites of War представляет собой кампанию и несколько отдельных миссий; в кампании мы можем играть только за Eldar, в миссиях — за кого угодно. У нас есть армия, состав которой мы можем менять перед каждой конкретной миссией, и есть некий эквивалент денег, выдающийся в ограниченном количестве и расходуемый на покупку новых юнитов. Юниты накапливают experience; в процессе роста возможны upgrade'ы; максимума они достигают быстро — если их не гробить попусту в самом начале, то к середине кампании большая часть будет очень сильна. С каждой пройденной миссией у вас появляется возможность покупать новые типы юнитов, со временем среди них будут не только





эльфы. Вся эта конструкция призвана сделать из Warhammer'a, в котором все проще – все юниты доступны сразу, а в каждом конкретном матче армия с каждой стороны не должна превышать определенное количество очков, в которых оцениваются юниты, – компьютерную игру, сохранив Warhammer'овский combat'овский gameplay. Прежде чем оценивать, насколько хорошо выполняется задача, поговорим об этом самом combat'e.

Живой Warhammer строится на сложной системе правил – возвышенность не только задерживает юнит, которому она попадает на пути, но и увеличивает дальность стрельбы, помогает разогнаться тем юнитам, у которых есть колеса, увеличивает обзор... Не исключено, что она вдохновляет какую-нибудь расу, которая любит солнечный свет, на особые подвиги – на предмет проверки совершения подвигов кидается кубик. В Warhammer'e все схвачено и записано. В компьютерном Warhammer'e все записи ведет компьютер, и игроку сообщается лишь об их части, так что не напрягайтесь, дорогие пользователи. Аркадная версия, так сказать. Click and kill. Идея вроде была неплохая – взвалить лишние подсчеты на компьютер, но результат не вдохновляет.

Впрочем, я отвлекся от combat'a. Собственно игра происходит так же, как обычный wargame: юниты помещаются на карту, ходят по ней и дают ходить противнику, потом, встретившись с последним, стараются не дать ему ходить вообще. Вот, собственно, волнующий момент усекновения и знаменуется разнообразными сложными подсчетами: кто, кого и как. Мало того, что это интересно, но это еще и важно. Важно понимать, почему этот юнит действует против этого существенно эффективней, чем вон тот, с большой пушкой. Важно понимать, кого выпускать против танка, а кого не стоит, и что ждет «противотанкового» бойца при встрече со средних размеров мужиком с огнеметом. Важно понимать, что происходит при стычке, но нам дают информацию только о небольшой части этого.

Нам дают информацию об особых способностях юнитов, и это позволяет самым догадливым игрокам возможность при-



нять серьезное решение пускать юниты со способностью пробивать броню против танков. Нам дают информацию о чем-то вроде магии (в здешних краях это называется psyker powers); непонятно только, каким воздействием на психику врага враг организует попадание в него большой искрящейся и жужжащей молнии. Так вот, нам дают информацию о магии и ее воздействии, хотя что такое удар в силу в 16 (та самая молния), нам все равно не объясняют. Либо лезть в manual, либо пытаться самому разбираться. Либо спросить знакомого поклонника настольного Warhammer. Выслушав его захлебистую двухчасовую речь, вы, несомненно, почерпнете для себя ни мало интересного о Warhammer в целом и о нужном юните в частности.

В общем, извечная проблема: создать интересный продукт по известной вселенной, не перегрузив игру подробностями, известными лишь фэнам, сделав ее абсолютно не играбельной. Урон, наносимый юнитами в бою рассчитывается по сложной формуле, но не зная ее играть очень сложно. Что же остается разработчикам? Отказаться от системы? Это суть Warhammer'a.

Сбалансировать игру так, чтобы незнание не было принципиальным? А почему нет?

Получается забавная ситуация. Вас, конечно, могут убить, если вы неосторожно и не подумав ринетесь на бастион противника или совсем неграмотно организуете оборону. Или не осознаете, что юниты умеют отдыхать. Но, осознав это, интуитивно нащупав минимальные правила и перестав торопиться,







вы пройдете игру. Вся мелочевка устранена – вместо вычислений вас встречают два числа, комфортно размещающиеся на вашем курсоре при наведении его на цель. Эти числа предсказывают урон, который нанесут вам и который нанесете вы, и делают это достаточно верно. Выжимка фактов. Евгений Киселев 40К. Вперед! Запомните, кто кого бьет, и наслаждайтесь ловкостью, с которой вы нажимаете левую клавишу мышки.

И в дополнение ко всему этому должен сказать, что совсем плохо на игре сказывается вышеупомянутая система превращения Warhammer'a в обычную компьютерную игровую кампанию. Плохо сказывается. Не увязывается все это, и особенно поганит дело experience. Теоретически появление у вас в команде большого количества новобранцев должно приводить к снижению суровости противника, ожидающего вас на поле боя. Но какой же дурак доберется до строчки в readme, сообщающей об этом, и какой процент этих дураков захочет отдавать реальные, знакомые, прокачанные юниты за возможность посмотреть на свойства новых? Сильнее прокачанные, откровенно сильнее, и зачем мучиться? И вся эта история с юнитами, становящимися доступными со временем, тоже невесела, хотя и положена в компьютерной игре. Warhammer – это сбалансированная боевая система, и отдельный кайф там – набор своей, как можно более эффективной армии. Своей армии, ограниченной только общим количеством очков, а не загадочной абстракцией под названием «миссия, до которой дошел». В этом кайф Warhammer'a. А в чем кайф здесь?

Графика стара до неприличия, и хоть не отвратна, но вместе с тем отвратна. Как-то так получилось: не то чтобы она раздражала, особенно если вопросы баланса для вас в принципе важнее, но как подумаешь, какая это древность... Господи! Звуки пристойны, основной среди них – это давно отработанные предсмертные стоны; tyranids стонут долго, с удовольствием, так, что им позавидуют даже коллеги из Diablo. Кстати, о Diablo: что-то общее с той графикой есть, только там лучше. Музыка посредственна.

В общем, посредственно все это. И, похоже, провально. Приют упертого wargamer'a и стратега, у которого жизненные функции активизируются при длительном и равномерном давлении на некую область, известную в народе как пятая точка. Эти люди такими играми питаются; им главное – побольше. Они их поглощают на потоке, потому что начали давно и остановиться уже не могут; и игры для удовольствия им чужды. Вообще говоря, я их понимаю и сейчас кайф мне знаком. Но Rites of War уж больно пресен.

## О БИТВАХ И ХОДАХ

Итак, давайте начнем вот с чего: Warhammer 40000 – это еще и толстая книжка с правилами. Очень толстая – больше 100 страниц. И даже если учесть, что не все в этой книжке – непосредственно правила, все равно приводить здесь эти правила мы не будем, даже несмотря на то, что они вовсе не очевидны. Ситуация такова: при игре с живыми противниками имеет смысл досконально знать, какой именно бонус при стрельбе дает возвышение именно этого типа; для того, чтобы пройти кампанию Rites of War, этого не требуется. Есть достаточно четкий путь, по которому развивается игра, и сейчас мы изложим только ту часть правил, которая нужна, чтобы не сбиться на нем.

Итак, у каждого юнита есть такой параметр, как здоровье – проще всего представить себе его в виде отряда из 15 человек. Живые принимают участие в атаке, раненые и мертвые – нет; раненые могут вернуться в строй на привале. Сила атаки от-

ряда – Melee в ближнем бою и Ranged Combat при стрельбе – определяет вероятность того, что боец нанесет рану или убьет кого-нибудь в отряде врага. В реальности за каждого атакующего кидаются кубики, определяющие степень нанесенного им урона; таким образом, только в исключительных обстоятельствах сумма ранений и убийств, нанесенных отрядом врагу, может превышать здоровье отряда.

Бой бывает двух видов – рукопашная схватка и стрельба. Далеко не всегда, когда юнит атакует соседний юнит, между ними происходит именно рукопашная схватка: может быть так, что атакующий юнит – стрелок, но стреляет на одну клетку. Важно это может быть в следующих случаях: юниты, умеющие драться только врукопашную (например, Stricking Scorpions), необязательно отвечают на атаку стреляющих юнитов, а юнит, который умеет только стрелять, не ответит на атаку юнита с ability Frenzy – кроме прочих эффектов, она приводит к тому, что любая атака обладающего ею юнита приводит к рукопашной.

Вы можете с чистой совестью не вникать в арифметику подсчетов – нанес юнит урон или нет (а если вам противна сама идея не вникать в подобные вещи, то бросьте эти глупости и играйте в живой Warhammer или в Heroes, на худой конец). При наведении курсора на атакуемый юнит появляется табличка, которая практически однозначно описывает результаты атаки еще до ее начала; бывает и меньше, и больше, но большие отклонения редки. Единственное, что имеет смысл понимать, это то, что уменьшение защиты вдвое (под действием Armor Piercing и прочих) – вещь очень серьезная и критичная в бою. Объясняется это все той же системой: снижение защиты увеличивает не количество







атак с трех до шести, а вероятность того, что каждая из 15 атак будет успешной; поэтому три одинаковых юнита без Armor Piercing могут стоять в схватке с танком меньше, чем один такой же, но с этой ability.

Таков процесс combat'a. Рассмотрим процесс хода. Вы, очевидно, вольны выбирать порядок, в котором ходят ваши юниты. Система эквивалентна системе в Heroes: есть атака и перемещение, с чего начать – дело ваше. Перемещение на часть максимально возможного расстояния заканчивает перемещение юнита на этот ход. Исключение составляют юниты с over movement (типы перемещений см. ниже, в описании параметров юнитов) и юниты со специальными skill'ами. Лечение раненых юнитов осуществляется командой rest (кнопка с палаткой внизу экрана или клавиша R); у юнита восстанавливаются все раненые, если рядом с ним нет ни одного врага, и один раненый в противном случае. Лечение возможно только если юнит не ходил, не перемещался в это ход.

Отметим еще одно правило: если атакующий юнит врага находится в зоне досягаемости немеханического стрелка (например, Fire Dragon'a или Dire Avenger'a), то последний наносит удар по атакующему вне зависимости от того, стрелял в свой предыдущий ход или нет; эффект называется Support Fire. Если юнит открывал Support Fire в этот ход, то больше он этого не делает. Сии обстоятельства принципиальны для достижения легкой победы, и ниже мы покажем, почему.

Теперь о технической стороне вопроса: кампания представляет собой последовательность миссий, в каждую из которых вы берете с собой армию, составленную из уже имеющихся у вас в наличии юнитов, которые только что воевали на предыдущей карте, и купленных перед началом миссии юнитов. Покупаются они на деньги, выдаваемые в конце каждой миссии; денег выдается чуть больше, чем на один самый дорогой юнит; бесплатные юниты есть, но миссии к четвертой они становятся практически бесполезны, а к восьмой – абсолютно бесполезны. Сами судите о том, во что может вылиться потеря половины армии, скажем, в шестой миссии. Частично эффект, конечно, будет компенсирован юнитами, которые вы будете находить на карте, начиная миссии с десятой, но мы решили, что проходить с потерями в таких условиях – это не наш путь, и

все предлагаемые советы будет ориентированы именно на этот стиль игры – чистое прохождение. Впрочем, даже приверженцам другого стиля (а возможно, им в первую очередь) не мешает находящаяся ниже информация о юнитах.

Да, и вот еще: сохраняться можно в любом месте, а вот переигрывать проигранный сценарий нельзя – проигрыш означает конец кампании.

## ЮНИТЫ

Общий обзор: юниты делятся на три расы и восемь классов. Мы играем за расу Eldar – эльфов; кроме того, существуют Tyranids – орки и Imperial – люди. У людей больше машин, у эльфов сильная пехота, у орков много специалистов в области рукопашной. Классы существуют следующие: Aerial, Assault, Devastator, War Machine, Scout, Tactical, Artillery, Psyker. Никаких функций, кроме констатации очевидных свойств юнитов, классы не несут. Юниты характеризуются следующими свойствами.

Heath – жизни юнита. 15 у более распространенного вида – Squad, 10 у Single Entities. В бою жизни делятся на зеленые – дееспособные бойцы, желтые – раненые и



красные – убитые. Убитые не восстанавливаются, раненые, как уже сказано выше, восстанавливаются командой rest.

Strikes – количество ударов, которые юнит наносит врагу. Равно количеству здоровых бойцов у Squad и 10 у Single Entities.

Single Entities отличаются от Squad тем, что, во-первых, их бойцов нельзя убить – только ранить, а во-вторых, количество ранений не влияет на количество ударов. Практика показывает, что Single Entities все-таки ценнее, особенно при аккуратной игре; возможность гарантированно вылечить юнит в передышке и всегда сильный ответ на атаку – это ценно. Melee – эффективность юнита в рукопашной.

Ranged Combat – эффективность юнита при выстреле.

Effective Range – максимальное расстояние, на которое юнит может атаковать.

Leadership – параметр, определяющий вероятность отступления или поломки юнита при получении им урона.







Initiative – параметр, влияющий на последовательность ударов в combat'e.

Sight – радиус обзора.

Movement – количество клеток, на которое юнит может переместиться за ход.

Movement бывает следующих типов.

Formation – основной тип. Скорость перемещения по разнообразным неровностям (леса, холмы и т. п.) ограничена

Open – позволяет юниту продолжать движение после остановки. Снимает штраф за перемещение по лесам, частично снимает штраф за перемещение по холмам.

Hover – юнит может свободно летать над всем, кроме гор.

Flying – юнит может перемещаться свободно.

Mechanized – снимает штраф за перемещение по всем типам местности, на которых штраф накладывается; юнит может свободно переправляться через реки.

WarWalker – частично снимает штраф за перемещение по лесам и холмам; поз-

воляет юниту переправляться через реки за один ход со штрафом.

В этом пункте игра сбалансирована грамотно. War Walker'ы ходят на меньшее количество клеток, чем Formation, open movement'ы, как правило, не большие специалисты в Ranged Combat, а летуны просто откровенно слабы. Практически не обладают недостатками машины, но у доступных вам в начале игры занижен defense, а сильные все же остаются машинами, а значит, уязвимы для Armor Piercing – юнитов. Боеспособную армию лучше создавать с упором на пехоту, а разбавлять можно чем угодно, в зависимости от личных предпочтений.

Часть юнитов при достижении ими определенного уровня можно апгрейдить (upgrade). Существует определенный набор юнитов, до которых апгрейдится базовый, стоящий 0 Glory солдат – это Dire Avenger, Fire Dragon, Striking Scorpion, Swooping Hawk и Dark Reaper. Базовый юнит апгрейдится до одного из них по вашему выбору при достижении 6-го уровня; при достижении 8-го уровня каждый из вышеперечисленных юнитов upgrade'ится до экзарха. И та, и другая процедура стоят определенное количество Glory. Экзархи получают бонус по нескольким основным параметрам, приобретают свойство Single Entity и open movement. При достижении 9-го и еще раз – по достижении 10-го уров-

ня экзархи получают возможность выбрать по одному Exarch skill'y. Стоимость каждого – 40 Glory.

Battle Fortune – при получении смертельного урона юнит выживает с 1 жизнью с вероятностью 50 %.

Bounding Leap – экзарх получает Hit and Run.

Crack Shot – +4 Ranged Combat.

Crushing Blows – +4 Melee.

Fighting Fury – если половина отряда или более ранено, то экзарх получает +5 Melee и +2 Defense.

Master Warrior – +2 Melee, Ranged Combat и Defense.

Mighty Strike – позволяет атаковать стоящий рядом юнит и после этого ходить как обычно, если атакованный юнит убит (отдых после атаки невозможен).

Resolve – экзарх получает защиту от Psyker Powers вraga.

Stealth – экзарх получает Invisibility.

Tough – +4 Defense.

War Shout – экзарх получает Fearsome.

Рекомендации по выбору скилов (skills) ниже. Кроме Exarch skills существует также набор Special abilities, которые есть у некоторых юнитов и иногда могут быть ими получены с помощью артефактов.



Armor Piercing – Defense бронированных юнитов и машин снижается вдвое при атаке юнита с Armor Piercing.

Cloud Attack – +4 Ranged Combat против Formation movement.

Lethal – при атаке немеханических юнитов юнитом с Lethal все ранения превращаются в убийства.

Distortion – Defense атакующего снижается вдвое; все ранения превращаются в убийства.

Explosive – +3 Ranged Attack против не-Single Entity юнитов.

Fearsome – в 1,5 раза повышает вероятность того, что атакуемый сломается или отступит; на юниты с Fearsome не действует эффект Fearsome.

Frenzy – +2 Defense и +3 Attack в Melee, -2 Defense в Ranged Combat; бой, начатый юнитом с Frenzy, всегда Melee.

Heroic – не отступают и не ломаются.







собой артефакт, захватывайте все значимые места на картах.

## Артефакты Eldar

**Armor of Gorhu** – у юнита всегда не меньше 1 здоровья. Все соседние дружественные юниты получают +2 Leadership. Юнит не получает experience.

**Blood Moon of Khaine** – юнит получает ability Frenzy. Наследший юнит также получает experience.

**The Blood of Isha** – юнит получает ability Regeneration. Кроме того, если он был сломан, то к концу хода автоматически восстанавливается.

**The Book of Maebiel** – юнит получает Psyker Power, если максимум Psyker Powers, определяемый его расой, еще не достигнут; если у юнита уже были Psyker Powers, то он получает +1 Melee, Ranged Combat и Defense.

**Chalice of Khaine** – убив вражеский юнит, юнит, несущий Chalice of Khaine, вылечивает всех раненых и получает 1/10 experience убитого юнита.

**Crucible of Vaul** – +2 Melee, Ranged Combat, Defense и Leadership.

**Eyes Of Kurnous** – дает возможность обнаруживать невидимые юниты.

**Fist of 100 Blades** – +2 Melee; если Fist of 100 Blades отдан Striking Scorpion'у, то он получает ability Lethal.

**Force Barrier** – +4 Defense; этот бонус не подвержен действию других modifier'ов, то есть,

например, для машин при атаке юнитом с Piercing Armor сначала высчитывается половинный Defense и уже потом добавляется 4 за Force Barrier.

**Heart of the Phoenix** – юнит получает ability Leader и становится не подвержен эффектам, связанным с Leadership и Initiative; если Heart of the Phoenix отдан Fire Dragon'у, то его experience растет быстрее, чем обычно.

**Helm of Arasta** – юнит получает ability Fearsome. Если у юнита уже есть ability Leader, то он получает ability Stunning Attack.

**Prophecy of Imandha** – +2 Initiative; кроме того, юнит обнаруживает 20 % войск врага, находящихся вне вашей зоны видимости; эти юниты остаются видимыми до следующего хода противника.

**Ramandar's Mirror** – +2 Defense; если Ramandar's Mirror отдан Vyper'у, то с вероятностью 50 % в момент нанесения ему урона убийства превращаются в ранения.

**Runestones of Jarankyor** – +2 Initiative.



**Hit and Run** – позволяет юниту перемещаться несколько раз за ход с небольшим штрафом за каждую остановку.

**Immortal!** – может быть убит только специальным юнитом, полученным в сценарии.

**Invisibility** – если юнит не атаковал, то он становится невидимым; обнаружить его враг может, только попав на соседнюю клетку.

**Leader** – +2 Leadership всем соседним юнитам.

**Lightning Field** – +3 Melee, +3 Defense.

**Pop Up Attack** – +3 Defense при Ranged Combat, если юнит находится в лесу, джунглях или строении.

**Rapid Fire** – если юнит не двигается, то может стрелять дважды.

**Regeneration** – лечит все ранения, если не ходил и не атаковал; если ходил или атаковал – лечит одно ранение.

**Seismic Attack** – на атаку юнитов с Seismic Attack не влияют modifiers типа местности; +2 Ranged Attack против юнитов с Tank movement, +3 Ranged Attack при атаке юнитов в городах, постройках и горах и на вулканах. Эффекты Seismic Attack.

**Single Entity** – их 10, а не 15, как обычно; могут быть только ранены; количество раненых не влияет на количество атак.

**Stunning Attack** – количество атак атакованного юнита при ответном ударе снижается вдвое с округлением в большую сторону.

**Swarming Attack** – при атаке юнит получает +1 Melee за каждый юнит, уже атаковавший этого противника.

**Terrifying** – в 2,5 раза повышает вероятность того, что атакуемый сломается или отступит; на юниты с Terrifying не действуют эффекты Terrifying и Fearsome.

**Warp** – юнит может свободно перемещаться в Zones of Control противника.

## АРТЕФАКТЫ

Артефакты соответствующей расы могут носить, очевидно, только юниты соответствующей расы. Каждый юнит может нести только один артефакт. Если юнит, у которого уже есть артефакт, находит на карте другой, то найденный пропадает. В связи с этим очень аккуратно, то есть проверяя предварительно, не несет ли юнит с







Sword of Wrath – юнит получает ability Lightning Field; если Sword of Wrath отдан Dire Avenger'у, то он получает ability Terrifying.

Vision of Beyond – +1 к радиусу обзора.

Warp Skein – юнит получает ability Warping.

## Артефакты Tyranid

Acid Blood – юнит, нанесший урон юниту с Acid Blood, сам получает урон, равный половине нанесенного.

Adrenaline Sac – юнит получает Hit and Run.

Aura of Torment – все враги, находящиеся на соседних клетках, получают -2 Leadership.

Bio Plasma Attack – юнит получает возможность атаковать на расстоянии с силой 7; если у него уже была такая возможность – получает +3 к Ranged Attack.

Enhanced Senses – +2 к радиусу обзора и возможность обнаруживать невидимые юниты.

Hardened Carapace – +4 Defense.

Null Zone – юнит становится не подвержен Psyker Powers.

Regeneration – эквивалентно Regeneration у Eldar.

Sharpened Claws – +1 Melee и Armor Piercing.

Venom Sacs – эквивалентно Lethal у Eldar.

Voltage Field – эквивалентно Lightning Field у Eldar.

Warp Field – при получении смертельного урона юнит выживает с 1 жизнью с вероятностью 50 %.

## Артефакты Imperial

Aegis Suit – на юнит не действуют Psyker Powers.

Chameleoline – юнит получает Invisibility.

Conversion Field.

Krak Grenades – юнит получает Armor Piercing.

Medi-Pack – юнит получает Regeneration.

Power Field – +4 Ranged Combat, -1 Movement.

Scanners – юнит получает +2 к радиусу обзора и возможность обнаруживать невидимые юниты.

Некоторая часть юнитов является psyker'ами, по сути, магами. Кнопка использования psyker'ом способности – она же заклинание – находится слева на панели внизу экрана; заклинаний может быть не больше четырех.

Fortune – +2 Defense всем Eldar'ам.

Executioner – по юниту наносится удар, равный Melee psyker'a.



Doom – каждый удар по юниту, на которого направлен Doom, приводит к двум смертям; Single Entities получают по два ранения за удар.

Eldritch Storm – по цели наносится удар силой 14; юнит, на который направлен Eldritch Storm, не может отступать до конца хода.

Aura of Fire – psyker получает +3 Melee и +3 Defense до начала следующего хода контролирующего игрока; psyker может перемещаться и атаковать после применения Aura of Fire.

Wind Storm – юнит не может ни двигаться, ни отступать до конца вашего хода в течение следующего хода противника; юнит получает -3 Melee, Ranged Combat и Defense.

Lightning Arc – юниту наносится удар силой 16.

Armageddon – всем юнитам вокруг указанной клетки наносится удар силой 12 Hypnotic Gaze. Можно применять только на немеханические юниты. Если юнит, находящийся под воздействием Hypnotic Gaze, атакует противника, тот может ответить половиной обычного количества ударов с округлением в большую сторону.



Horror – с вероятностью, тем меньшей, чем меньше Leadership, юнит, на который направлен Horror, становится сломанным.

Psychic Scream – всем psyker'ам, находящимся на указанной клетке и соседних с ней, наносится удар силой 16.

Catalyst – применяется только на tyranid'ов. Tyranid, на которого направлен Catalyst, и все tyranid'ы, стоящие на соседних с этим tyranid'ом клетках, получают +3 Melee, Ranged Combat и Defense до конца хода.

Выбор войск, входящих в армию, раздача артефактов и прочее осуществляется между миссиями на экране, вызываемом кнопкой Manage Army. Вы можете нанимать новые юниты и продавать старые (то и другое путем хватания мышкой и перемещения), отправлять лишние юниты в казармы (кнопка между армией и нанимаемыми юнитами).





щем выстреле стреляет сам по себе.

**Insane Courage** – юнит вылечивает всех раненых и может еще раз ходить и атаковать в этот ход.

**Virus Bomb** – по юниту, стоящему рядом с одним из ваших, наносится удар силой 10; защита юнита в момент удара равна 0; **Virus Bomb** не действует на механические юниты.

**Vortex Bomb** – убивает половину здоровых бойцов юнита; если цель – **Single Entity**, то **Vortex Bomb** с вероятностью 50 % убивает ее.

ми) и совершать разнообразные действия с конкретными юнитами. Если у выбранного юнита есть какой-то артефакт или есть артефакт, не принадлежащий ни одному юниту, то загорается самая левая из четырех кнопок внизу; нажав на нее, вы сможете прочесть информацию обо всех свободных артефактах и дать один из них юниту или отобрать артефакт у него. Если один из ваших юнитов дорос до возможности апгрейда, то загорится третья кнопка слева; вам будет предоставлен выбор между несколькими классами, если **upgrade**'ится базовый юнит, или просто дана возможность перевести юнит на новый уровень, если он уже принадлежит к определенной касте. Если экзарх достигает девятого или десятого уровня, то при выборе его загорается вторая кнопка слева; нажав ее, вы получаете возможность прочитать информацию обо всех **skill**'ах и выбрать один или два из них. Самая правая кнопка сохраняет вашу армию в виде файла.

## STRATEGIES

Перед началом миссии вы можете купить **strategy** – одноразовое заклинание, применяемое вами в любой момент; список **strategies** увеличивается с каждой пройденной миссией вплоть до 13 миссии.

**Booby Traps** – ставит мину на клетку. Первый прошедший юнит получает удар в 20.

**Brilliant Strategy** – до конца сценария все юниты прибавляют к своей **Initiative** на 1–4, как обычно, а 1–8.

**Crack Shot** – юнит, на который был применен **Crack Shot**.

**Craven Cowardice** – уничтожает стоящий рядом с одним из ваших юнитов механический юнит, сломанный или потрепанный больше чем на половину.

**Divine Inspiration** – все ваши юниты получают +1 **Leadership** до конца сценария.

**Haywire Bomb** – **mechanized** юнит врага, на который применен **Haywire Bomb**, становится сломанным.

**Orbital Barrage** – по юниту на выбранной клетке и всем юнитам на соседних клетках наносится удар силой (**force**).

**Sabotage!** – **mechanized** юнит врага, на который применен **Sabotage!**, при следую-

Из всего этого, на мой взгляд, заслуживают внимания **Crave Cowardice** и **Orbital Barrage** – первая до тех пор, пока не появилась вторая. Одноразовое заклинание все равно не сможет за счет одноразовости устойчиво менять ход боя, а перманентным эффектам **Brilliant Strategy** и **Divine Inspiration** я предпочитаю возможность нанести сразу серьезный урон.

## ТАКТИКА

Ответим на следующий вопрос: какую тактику и какие юниты противопоставить юнитам противника? Прежде, чем начать, заметим, что стрелки – **Fire Dragon**'ы и **Dark Reaper**'ы – являются универсальными юнитами: они бьют на две клетки, умеют делать **support fire** и обладают пристойной **defense**; кроме того, у этих юнитов в перспективе **upgrade** до экзархов. Да. И все о юните вы можете узнать, ткнув него правой кнопкой мыши.

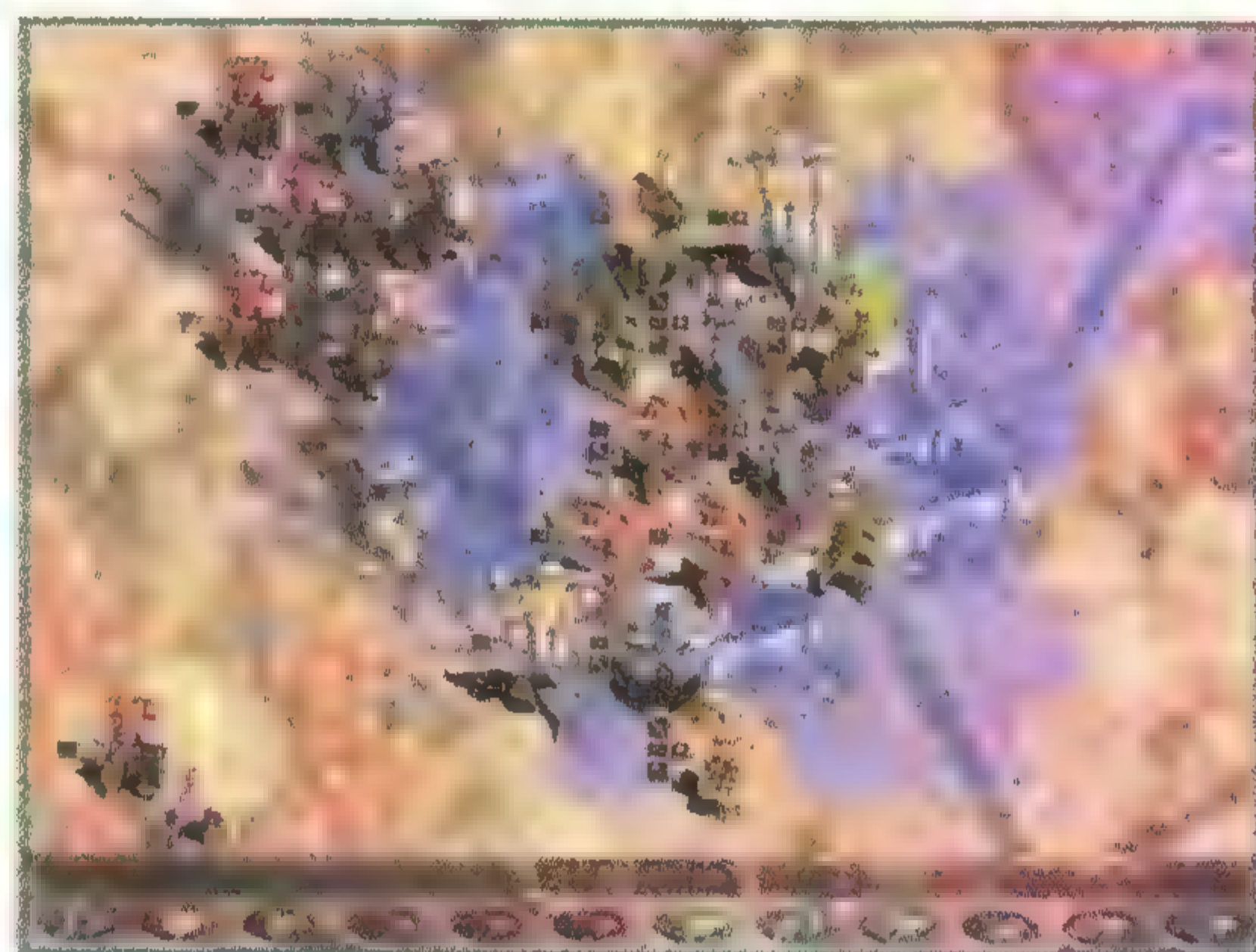
Пехота **Imperial**. Разделим ее на два класса – стреляющая и не стреляющая. И ту, и другую можно валить чем угодно; впрочем, если есть возможность, лучше, конечно, проредить ряды противника огнем стрелков. Юнитов, обладающих только способностью **Melee**, это замечание не касается: ваши **Dire Avenger**'ы могут бить с чистой совестью – им не ответят.



Стрелки **Imperial**. Могут нанести неожиданно серьезный урон; кроме того, умеют делать **Support Fire**. В связи со всем этим при нападении на группу имеет смысл сначала выносить **Missile Team**, а потом уже всех остальных.

**Imperial Autocannon** – выносится кем угодно, особенно в поздних миссиях; впрочем, и в ранних главное – не дать ей выстрелить. Неприятна тем, что бьет на три клетки и обладает **Rapid Fire**, то есть может стрелять дважды, если не двигается. Слабый противник.

**Leman Russ** – главный враг на первых порах. Практически абсолютно игнорирует ваши базовые юниты; идеальная тактика – всадить два заряда **Fire Dragons** (как носи-



телей **Armor Piercing**), а потом действовать согласно песне собаки пограничника «Если он уйдет, это навсегда, так что просто не дай ему уйти». Пушка отвечает на каждую вашу атаку, а выздоровевшая пушка при наполовину съеденной вашей армии вам ни к чему. Когда подрастут экзархи, справляться с ней станет легче.

**Whirlwind** – существенно безобиднее **Leman Russ**'а; не так больно бьет и проще выносится стрелками, хоть и устойчивей к атакам, скажем, **Dire Avengers**. Вскоре после появления **Whirlwind**'ов у вас появятся **WarWalker**'ы, и жить станет проще. Помните, что атаковать машины машинами надо с оглядкой: атакуемые отвечают, и у них нередко тоже есть **Armor Piercing**.

**Jump Marines** – **Striking Scorpion**'ы их ударить не могут, а вот ответить им могут. **Jump Marine**'ы их почему-то охотно атакуют. После этого добить **Marine**'а просто.

Вообще же на битву с ним лучше выделять два-три юнита, поскольку улетает лечиться он с легкостью. Выстрелы техники наносят почему-то больший урон, чем выстрелы других юнитов.

**Terminator**'ы и прочая крутая **Imperial** пехота после тщательной обработки юнитами с **Armor Piercing** становятся смирными и мертвыми. Бегают не настолько



быстро, чтобы подкрасться незамеченными.

Hybrid forces, они же Imperial под управлением Tyranid, ничем не отличаются от обычных Imperial, за исключением некоторых заниженных параметров и добавления какого-нибудь свойства. Внимательно читайте информацию про юнит на поле боя и приведенный выше список артефактов (как же хочется сказать «зергов»!) Tyranid, дабы не нарваться на какую-нибудь гадость.

Genestealer – если он в поле, убивайте сразу; если он с группой товарищей, то занимайте оборонительную позицию, описанную ниже, и надейтесь, что пронесет. Вообще лучше заранее разведать, где пасутся Genestealers, и сразу подходить соответствующим клином. Неплохо против них действуют WarWalker'ы даже невысокого уровня.

Все остальные tyranids – ничего принципиально отличающегося от Imperial. Основной фокус в том, что их много; поэтому если на вас идет атака, то встаньте в глухую оборону и лечитесь при первой возможности. При описываемом ниже построении часть атакующих гибнет уже за то, что подошла.



Теперь о том самом построении: в гайде не дается прохождение миссий, так как, во-первых, они относительно несложные; во-вторых, однообразные – подавляющее большинство состоит из исходной атаки на вас и последующих зачисток нескольких точек, обозначенных как задача миссии; в-третьих, вы сразу видите всю карту, а в опциях присутствует вполне официальная возможность включить режим, при котором видны все юниты сразу (что, кстати, вовсе не противоречит духу настольного Warhammer'a, где юниты прятать негде); наконец, в-четвертых, каждый подойдет к середине кампании со своей армией и советы придется давать, исходя из специфики конкретного состава. Если вы застряли в игре, я опишу тот способ пройти ее, которым пользовался сам; возможно, вы сможете выправить положение с того уровня, на котором застряли; возможно, придется отступить на пару миссий назад. У вас остались save?

Будем строить армию на тех юнитах, которые есть у нас изначально – исконно эльфийских Fire Dragons, Striking Scorpions

и Dire Avengers. У них есть все, что необходимо, а на попытки найти другой набор, выполняющий те же функции, могут подвигнуть разве что эстетические соображения. Изначально нам потребуются вложения только на двух Fire Dragon'ов; остальную армию наберите из бесплатных солдат. Dragon'ы должны практически всегда ходить рядом – атака одного из них приведет к Support Fire другого. Старайтесь не терять остальных солдат.

После второй миссии у вас появится Dire Avenger – его можно использовать для добивания недобитой Dragon'ами техники; найденный артефакт отдайте одному из Dragon'ов. После третьей – Striking Scorpion: его можно подставлять под удар и отвечать Dragon'a. Первых двух солдат, созревших для upgrade'a, превращайте в Striking Scorpion'ов, следующего – в Dragon'a, дальше – через одного.

В шестой миссии у вас появится Mime. Дайте ему чуть-чуть подраться, upgrade'te до Harlequin'a, и вы будете играть с практически всегда открытой картой (радиус обзора 6). Это очень много; хорошо также надесть на Harlequin'a соответствующий артефакт – Eyes of Kurnous. При появлении Bright Lance купите две. При появлении WarWalker'ов купите двух. Армия практически готова.

Осталось разобраться с экзархами. Если вы не теряли юниты, кроме базовых и (в крайнем случае) артиллерии, то миссии к 6–7 экзархи должны уже появляться. Вопрос в том, какие skill'ы им давать. Не пытайтесь никого перехитрить: Crack Shot и Tough для Fire Dragon'a, Crushing Blows и Tough для Striking Scorpion'a, Master Warrior и либо Tough, либо Crushing Blows для Dire Avenger'a. В порядке эксперимента можете дать одному-двум Striking Scorpion'am Mighty Strike вместо Crushing Blows или поэкспериментировать как-нибудь еще, но я не стал. Зачем мне защита от вражеских Psyker'ов, если они и так ничего принципиального не делают?

Практически разобрались. Осталось определиться еще с двумя «родными» классами: Dark Reapers и Swooping Hawks. Встречающегося в сценарии Dark Reaper'a я бы еще взял – стрелок все же, к тому же в идеале более эффективный, чем Fire Dragon. Swooping Hawk – это уже для облегчения жизни и свободных перемещения, а также для того, чтобы догнать убегающих раненых вражеских юнитов. Можете взять, но обязательно доведите до экзарха; мне же в качестве летуна более симпатичен также получаемый даром Seraphim.

Что теперь со всем этим делать? Harlequin исследует поле битвы перед боем; WarWalker's хороши, если вы крепко сцепились с противником у какой-нибудь точки – они стоят себе в этой куче и стреляют по два раза, отгоняя врага; Bright



Lance'ы расстреливают Leman Russ'ы на расстоянии; но это все не главное. Главное – это тактика, применяемая с восьмой миссии. Тактика проста: выстраиваете ряд Striking Scorpion'ов, за ним – ряд Fire Dragon'ов, затем двигаете всю конструкцию по направлению к врагу. Лучше заходить так, чтобы враг оказывался сразу с двух сторон. Этого достаточно. Завидев движение, враг бежит вам навстречу, атакует и при хороших раскладах получает один или несколько Support Fire'ов иногда еще до того, как успеет ударить сам. Известны случаи, когда враг подходил, следовал Support Fire, и враг умирал. Если даже Support Fire его не добивает, то уже миссии к 12-й ответ Scorpion'a будет валишь точно. После этого мы никуда не бежим, а спокойно лечимся. Делаем еще шаг вперед. Существуют две разновидности построения: ровный ряд и шахматный порядок. Основная разница заключается в том, что в первом случае у каждого Scorpion'a по три соседа – Fire Dragon'a, а во втором по одному. Первый порядок имеет смысл использовать на ранних стадиях, а второй – когда вы уверены в своем превосходстве над противником (не численном, а качественном). В первом случае атака Scorpion'a приводит сразу к трем Support Fire'am, и больше эти стрелки в этот ход Support Fire организовывать не могут, зато противник умирает; во втором случае противник умирает от одного выстрела и ответа Striking Scorpion'a, зато появляется возможность положить нескольких врагов сразу в их ход. Отметим еще один плюс стратегии: при ее применении становится непринципиально, какой именно terrain на карте: от земли чем-то отличается только вода, поскольку по ней ходить нельзя. Так как все юниты перемещаются на одну клетку за ход, то им все равно, по чему идти: на одну клетку за ход может ходить кто угодно по чему угодно. Эстеты могут прибегнуть к Swooping Hawks'am и покусывать противника с тыла.

Вот, собственно, таковы расклады. По мере роста армии покупайте Striking Scorpions, Fire Dragons и прокачивайте их. Сия стратегия ни в коем случае не является единственной возможной. Вперед, на Maiden World!

Константин Инин





Качество и надежность

Высокая скорость

Выгодные условия.

Региональный Роуминг™

Глобальный Роуминг™

Решение для малого и среднего бизнеса

Intranet-версия РОЛ

Комплексные решения для организаций

Варианты оплаты  
на любой вкус,

в том числе

**специальное  
предложение:**

ночью и в выходные

**0,40**  
у.е. за час работы

**ИНТЕРНЕТ**

<http://www.online.ru>

Быстрее НЕТ!

- Полный доступ к Интернет
- Персональный адрес электронной почты
- Доступ к десяткам тысяч телеконференций USENET
- Базы данных
- Собственный Chat-сервер
- Бесплатная подписка на популярные издания
- Личная домашняя страница
- Локальный доступ более чем из 30 городов СНГ
- Различные конкурсы и призы для пользователей

**NEW!**

**Интернет-карта**

Для удобства оплаты услуг выпускаются Интернет-карты номиналом 10 и 20 ru (resource unit), приобрести которые можно в любом магазине фирмы "Партия", а также у других партнеров РОЛ.

Цены указаны без учета НДС.

**Россия-Он-Лайн**



[info@online.ru](mailto:info@online.ru)

(095)258-4161

[www.online.ru](http://www.online.ru)





## Abandoned Places

Нажмите **ALT+F1**, чтобы дать первому персонажу партии 999 золотых. Ту же фенечку можно проделать и с остальными тремя (**ALT+F2**, **ALT+F3**, **ALT+F4**).

Плюсом ко всему это дает возможность полетать.

## Battlezone: Red Odyssey

Тому, кто в преддверии второй части решил предаться ностальгии и поиграть в неплохой адд-он к первой части, предлагается нажать **ALT+SHIFT** и ввести:

**TEDONTDIE** — Полная карта;  
**TENERD** — Сателлит без Com Tower;  
**TEBUFFY** — Режим бога;  
**TEDEADITE** — Бесконечный боезапас;  
**TERAT** — Бесконечные ресурсы.

## Travelcart

Перейдите в режим 3D, нажмите **DEL** и наберите:

**Sesquipedilian** — Включить коды;  
**Bannockburn** — Убить всех врагов;  
**the five hundred** — Убить себя;  
**dresden** — Все здания в огне;  
**steve reeves** — Все войска становятся тверды, как гвозди;  
**bucks fizz** — Все войска убегают;  
**bastille day** — Все стены пробиты;  
**haemorrhage** — Отключить кровь;  
**killcam** — Смерть тому, на ком камера висит.

## Clans

Нажмите **T**, дабы вызвать чат-строку. Введите:

**/godmode** — Режим Бога;  
**/nextlevel** — Вперед, навстречу следующему уровню;  
**/room #** — Переключиться на комнату №;  
**/spawn #** — Вызвать объект №;  
**/moregold** — Подкинуть 100 золотых на карманные расходы;  
**/tinymonsters** — Монстры хилеют;  
**/tinyplayers** — Игроки хилеют;  
**/insanity** — Монстры бьют друг друга;  
**/repeat** — Повторить последний введенный код;

## Dragon Castle

Для активации доступа ко всем уровням игры вам придется как минимум один раз запустить саму игру и быть уверенным, что вы все правильно прочли, ибо все нижеописанное касается регистра Windows Registry и может, в случае ошибки, сильно вам навредить. Отмазка готова, теперь действия:

1. Запустите редактор регистра (Кнопка Start в Windows, затем Run, в строке наберите **REGEDIT**);
2. Откройте **HKEY\_CURRENT\_USER->Software->MistKeep->Dragon-Castle**;
3. Откройте «**settings**» и смените шестое по счету число на 20ж
4. По идее, должно сработать.

## Drakan: Order of Flame

Все просто, как полет на драконе — нажмите «/» и введите «**iamgod**». Режим Бо-

га вам хватит на всю игру. Но если все же предпочитаете просто изредка поправлять здоровье на халяву, введите «**smeghead**».

## Force 21

**Amazon** — Отключить наличие деревьев;  
**Avatar** — Желтые коробки вокруг машин, зданий;  
**London** — Никаких облаков;  
**Hasselhoff** — Немедленный проигрыш;  
**Ispy** — Отключить Туман Войны;  
**Polytheism** — Невидимость для ВСЕХ;  
**Killenemy** — Убить всех противников;  
**Grid** — Показать клетки-гриды;  
**Chessmatch** — Радар на всю катушку.  
 Для того чтобы сделать доступными сразу все миссии кампании за американцев, надо открыть, например, встроенным редактором Norton Commander (for Windows 95) файл **campaign.svc** (в директории Save найдите имя вашей кампании) и внести в него следующие изменения (цифры располагать в столбик):  
 1 140 13 11 11  
 11 22 10 22 22 10 22 22 8 13 12 11 11 8  
 8 11 11 8 22. Для китайцев то же самое, только первая цифра будет 2.

## Lara Brian Cricket

**CATSDOGS** — Во время тестового матча все время льет дождь.  
**CMBRLARA** — Супермальчики с битами.  
**FINISHED** — Все классические матчи доступны.  
**NONOTOUT** — Неразбиваемые воротца.  
**TIMEWARP** — Быстрый матч.  
**MEDICINE** — Огромный мяч для крикета.  
**SLIPPERY** — Принимающие упускают подачи.  
**SETMOUSE** — Используйте CTRL и ALT для свободного обзора.  
**OLDTIMER** — Добавить World XI Team.

## Microsoft Basketball 2000

В качестве имени введите и получите:  
**MICROSOFT** — команду... (сами знаете, какой компании),  
**ROBOTS** — команду роботов,  
**WHIZBANG** — команда неустановленных типов,

## Outcast

Изменяем **/oc/outcast.ini**  
**[Bonuses]**  
 MoneyChest=5.0000000 -> 5000000.0  
 Money=1.0000000 -> 1000000.0  
 Life=5.0000000 -> 5000000.0  
**Маленький пистолет — большая отдача:**  
**[SimpleGun]**  
 Weight\_of\_bullet=0.010000  
 Speed\_of\_bullet\_min=90.000000  
 Speed\_of\_bullet\_max=110.000000  
 Reloadtime\_of\_bullet=20000  
 RecoilElasticity=4.000000  
 Recoil=15.000000  
 MaximumRecoil=15.000000  
 Load\_critical\_level=3  
 Lifetime\_of\_bullet=20000  
 Friction\_of\_bullet=0.000000  
 Damage=310.000000  
 Burst\_Size\_Level\_3=24

Burst\_Size\_Level\_2=22  
 Burst\_Size\_Level\_1=20  
 BulletRadius=10.000000  
 AmmoBox=30.000000

Меняем стоимость предметов, например:

**[WeaponMerchant]**  
 m\_simple\_ammo=1.000000  
 m\_10\_laser=0.100000

Создаем боеприпасы по технологии «меньше ресурсов!»:

**[Recreators]**  
 rec\_simple=1\*GREEN\_HERIDIUM+1\*METAL  
 rec\_cooker=4\*RED\_HERIDIUM+4\*GREEN\_HERIDIUM

Для включения режима Бога найдите строку «herodamage» и измените значение на 0. По умолчанию должна быть 1.

Запертые двери «хакеру» не помеха!

Встаньте перед дверью, повернувшись к ней лицом, и сбросьте телепорт (F-LINK). Он упадет за дверь, и телепортируетесь вы уже именно туда.

## Rage of Mages 2: Necromancer

(или, говоря по-русски, «Аллоды 2»)

Вызывайте чат-строку и вводите чит-коды.

**##Coward** — Включает коды вообще.  
**#create [кол-во] gold** — Создает золото в указанном количестве.  
**#create None Gloves** — Магические перчатки для мага.  
**#create Very Rare Crystal Two Handed Sword** — Рулезное оружие.  
**#event [номер]** — Показать диалог определенного юнита.  
**#hide map** — Спрятать карту.  
**#killall** — Убить всех юнитов на карте.  
**#modify army +god** — Режим Бога.  
**#modify army +spells** — Все спеллы становятся доступными.  
**#modify self +god** — Режим Бога.  
**#modify self +spells** — Все спеллы становятся доступными.  
**#pickup all** — Забирает все мешочки, за исключением личных.  
**#show map** — Вся карта.  
**#victory** — Немедленная победа.

## Recoil

Нажмите **CTRL+X**, и можете вводить коды. Только учтите, что заглавная буква и в чите — заглавная.

**Cavalry** — Невидимость.  
**Invincibility** — Снова невидимость.  
**Hemmit** — Все оружие.  
**Medic** — Полная защита.  
**Ammo** — Дает все оружие и невидимость.  
**killjoy** — Бесплатный ховер.

## Re-Volt

В папке CARS есть директории с названиями машинок. В каждой из этих директорий имеется файл **parameters.txt**, а уже внутри этого файла надо изменять непосредственные параметры того или иного кара. Изменить можно все: от размера колес до максимальной скорости.





## System Shock 2

Друзья! Игроманы! Ну не используйте вы эти читы! Игра же великолепна, ее играбельность напрямую зависит от вас! Ну да ладно... вот вам...

Нажмите одновременно **Shift** и точку с запятой «;» и вводите:

**summon\_obj** предмет

Вместо «предмет» введите одно из словосочетаний, указанных ниже (по-русски написан тип предмета). Например, чтобы вызвать перед вами свой шотган, введите **summon\_obj shotgun**.

### Оружие:

Psi Amp, Wrench, Pistol, Shotgun, Assault Rifle, Laser Pistol, EMP Rifle, Electro Shock, Gren Launcher, Stasis Field Generator, Fusion Cannon, Worm Launcher, Crystal Shard, Viral Prolif

### Боеприпасы:

Standard Clip, HE Clip, AP Clip, Timed Grenade, EMP Grenade, Incend. Grenade, Prox. Grenade, Toxin Grenade Small Prism, Large Prism, Pellet Shot Box, Rifled Slug Box

### Бустеры:

Med Patch, Detox Patch, Rad Patch Medical Kit, Psi Patch, Psi Booster, Speed Boost, Strength Boost, INT Boost

### Броня:

Light Armor, Medium Armor, Heavy Armor, Reflex Armor, Vacc Suit, Worm Skin

### Съедобные предметы:

Soda Can, Chips

### Вживляемые импланты:

Wide Machinery, BrawnBoost, EndurBoost, SwiftBoost, SmartBoost, WormBlood, WormHeart

### Монстры:

Blast Turret, Laser Turret, Turret Slug Thrower, Protocol Droid, Midwife, Rumbler, Delacroix, Grub, Swarm, Overlord, Greater Over., Arachnightmare, Male Appar., Female Appar., CrewWoman, Invisible Arachnid, Turret Rocket, CrewWoman, MaleCrew

### Карточки:

Med Card, Science Card, Crew Card, Rand D Card, Rec Crew Key, Med Annex Key, Cryo Card, Crew 2 Card

### Для исследования:

Monkey\_Brain, Rumbler Organ, Grub Organ, Swarm Organ, Mn. Over. Organ, Gr. Over. Organ, Arach. Organ, Midwife Organ

### Другое:

Molec. Analyzer, ICE Pick Recycler, 1 Nanite, 5 Nanites, 10 Nanites, 20 Nanites, Fusion Shot, EMP Shot, Explode Barrel, Rad Barrel, Stats Trainer, Tech Trainer, Weapon Trainer, PSI Trainer, WormGoo

### Химикалии:

Chem #1 — Fm Fermium, Chem #2 — V Vanadium, Chem #3 — Ga Gallium, Chem #4 — Sb Antimony, Chem #5 — Y Yttrium, Chem #6 — Cu Copper, Chem #7 — Cf Californium, Chem #8 — Na Sodium, Chem #9 — Os Osmium, Chem #10 — Ir Iridium, Chem #11 — As Arsenic, Chem #12 — Cs Cesium, Chem #13 — Hs Hassium, Chem #14 — Te Tellurium, Chem #15 Mo — Molybdenum, Chem #16 — Tc Technetium, Chem #17 — Ra Radium, Chem #18 — Ba Barium, Chem #19 — Se Selenium

### И еще немного команд:

**psi\_full** — Восполняет максимальный запас пси-энергии.

**show\_version** — Показывает версию System Shock 2 — пока что 1.15.

**toggle\_inv** — Включить инвентори.

**cycle\_ammo** — Сменить тип боеприпасов (для гранатомета, например).

**toggle\_compass** — Включить/отключить компас.

**split** — Сменить назначение курсора, аналог +mlook из Quake.

**shock\_jump\_player** — Высокий прыжок.

**reload\_gun** — Перезарядить пушку.

**swap\_guns** — Меняет местами основное оружие и второстепенное.

**wpn\_setting\_toggle** — Меняет установки оружия.

**select\_psi\_power** — Включает экран смены направления пси-энергии.

**equip\_weapon** — Проверяет предметы на наличие оружия и вооружает им.

**cycle\_weapon 1** — Включает следующее по мощности оружие.

**psi\_power** — Меняет уровень крутости пси-энергии.

**open\_mfd** — Открывает экран MFD (оно же делается кнопкой «TAB»).

**stop\_email** — Остановить проигрывание лога или прочитываемого e-mail.

**clear\_teleport** — Убрать все маркеры телепорта.

**quickbind** — Назначить слот для быстрого сохранения.

**quickuse** — Открыть слот для быстрого сохранения.

**use\_obj x** — Использовать объект (x = предмет).

**msg\_history** — Включить архив сообщений.

**play\_unread\_log** — Проиграть непрочитанные логи.

**toggle\_mouse** — Изменить назначение X-Y Axis мыши на ходьбу.

**interface\_use** — Использовать предмет.

**fire\_weapon 1** — Открыть огонь из оружия (0 — остановить огонь).

**quicksave** — Быстро сохранить игру.

**quickload** — Открыть быстрое сохранение.

### Ломаем модули и наниты:

1. Запишите игру, запомните, сколько у вас было модулей и нанитов. Выходите из SS2, запускайте любой Hex-редактор и открывайте самый последний по времени записанный файл с расширением .mis (исключая campaign.mis).

2. Найдите строку **P\$StackCoun**. Отсюда идет 120-байтовая запись. Сколько у вас было нанитов? Переконвертируйте это число в гексы и найдите его в записи **P\$StackCoun**. Измените значение на **0x1027**.

3. Теперь модули. То же самое: переконвертируйте число в гексы и найдите его в записи. Смените на **0x1027**.

4. Загрузите игру и убедитесь, что у вас 10.000 нанитов и модулей. Не забывайте скопировать сейв-файл перед операцией!

## Total Annihilation: Kingdoms

Коды действуют только в скриншоте либо мультиплеере, повторный ввод отменяет действие чит-кода.

Нажмите **Enter** и введите:

**Atm** — Заполнить ману.

**Bigbrother** — Юниты выражаются иначе, чем обычно.

**Cdstart** — Остановить/включить музыку.

**Combustion** — Враги умирают.

**Doubleshot** — Оружие наносит повреждения с удвоенной силой.

**fogcolor 1-256** — Сменить цвет тумана.

**halfshot** — Оружие наносит повреждения с силой, в два раза меньше, чем прежде.

**ilose** — Миссия провалена.

**infrared** — Вкл./откл. туман войны.

**iwin** — Миссия выполнена.

**kill 0-4** — Убить игрока № 0-4.

**lotsablood** — Больше крови!

**lushee** — Повышение лимит. ресурсов.

**meteor** — Абсолютно случайный метеоритный дождь.

**nanolathing** — Nanolathing и Metal Using удваиваются.

**noenergy** — Никакой энергии.

**nometal** — Никакого металла.

**nowisee** — Полная карта.

**radar** — Действие радара покрывает всю карту.

**shareradar** — Поделиться информацией с радара.

**shootall** — Юнит нацелен на атаку всех юнитов врага.

**sing** — В ответ на приказы юниты... поют!

**tilt** — Максимальное количество людей и металла.

**view 0-4** — Посмотреть ресурсы игрока № 0-4.

**zipper** — Более быстрая постройка зданий.

### Unreal Miss. Pack: Return to Na-Pali

Отличий от консольных команд оригинального Unreal нет, поэтому, чтобы перейти на нужный уровень, откройте консоль и введите:

**OPEN <NAME>**

Где <NAME> — это:

**Duskfalls** — карта Edge of Na Pali.

**Nevec** — карта Neve's Crossing.

**Eldora** — карта The Eldora Well.

**Glathriel1** — карта Glathriel Village (part 1 <про части в титрах не говорится>).

**Glathriel2** — карта Glathriel Village (part 2).

**Crashsite** — карта Approaching UMS Prometheus.

**Crashsite1** — карта UMS Prometheus.

**Crashsite2** — карта Inside UMS Prometheus.

**Spireland** — карта Spire Valley.

**Nagomi** — карта Nagomi Passage.

**Velora** — карта Velora Temple.

**NagomiSun** — карта Nagomi Passage.

**Foundry** — карта Foundry Tarydium Plant.

**Toxic** — карта Bounds of Foundry.

**Giacena** — карта Watcher of the Skies.

**Abyss** — карта Gala's Peak.

**Nalic2** — карта Escape from Na Pali.

Раздел подготовил Святослав Торик



## ХИТ-ПАРАДЫ PC DATA

В мире существует огромное количество рейтингов – таблицы популярности, графики состояния, кривые роста. Однако самым надежным и определяющим можно считать лишь рейтинг продаж. Каким бы гениальным ни был продукт, если он плохо покупается, то забудется довольно скоро. Это закон рынка и, как это ни печально, он неизменен даже в отношении компьютерных игр.

Конечно, можно долго утверждать, что хорошие кассовые сборы дают лишь «попсовые» проекты, направленные на привлечение внимания широкой публики, однако факт остается фактом: то, сколько та или иная игра наберет зеленых, и обуславливает, по большому счету, ее статус.

PC Data – это индустриальный стандарт, классифицирующий множество полезной и обзорной информации, связанной с компьютерами, компьютерными играми, hardware и пользователями компьютеров. PC Data – это большой и надежный источник обзорной и аналитической информации. Специалисты-аналитики отслуживают все события на компьютерном рынке и ведут подробную статистику, отслеживая сроки выхода программного обеспечения, объемы его продаж и даже впечатления пользователей. Статистика – упрямая вещь, против нее не попрешь. Мы предлагаем вам ознакомиться с американским вариантом хит-парада продаж игр за июнь 1999 года и наиболее продаваемыми играми последней недели июля.

### Top Selling Games for June 1999

This Month	Last Month	Title	Pub.	Average Price
1	*	MP Mechwarrior III	Hasbro Interactive	\$39
2	1	Star Wars Episode 1: Phantom Menace	LucasArts	\$45
3	4	Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts	\$44
4	5	MP Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive	\$29
5	*	Might & Magic VII	3DO	\$44
6	*	Aliens vs. Predator	Fox	\$41
7	*	Total Annihilation: Kingdoms	GT Interactive	\$39
8	*	Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition	Red Storm Entertainment, Inc.	\$28
9	3	Sim City 3000	Electronic Arts	\$43
10	18	Scrabble	Hasbro Interactive	\$18
11	7	Starcraft	Havas Interactive	\$42
12	11	Monopoly Game	Hasbro Interactive	\$17
13	6	Civilization: Call To Power	Activision	\$43
14	*	MP Star Trek: Birth Of The Federation	Hasbro Interactive	\$47
15	8	Baldur's Gate	Interplay	\$45
16	10	Cabela's Big Game Hunter 2	Activision	\$19
17	2	Baldur's Gate: Tales Of Sword Coast Add On	Interplay	\$25
18	*	Need For Speed: High Stakes	Electronic Arts	\$40
19	15	Hoyle Casino 99	Havas Interactive	\$27
20	*	TLC_Myst	Mattel Media	\$16

### Top Selling Games for the week of 7/25/99–7/31/99

This Week	Last Week	Title	Pub.	Average Price
1	2	Starcraft	Havas Interactive	\$36
2	3	MP Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive	\$29
3	4	Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition	Red Storm Entertainment, Inc.	\$30
4	1	Sim City 3000	Electronic Arts	\$41
5	8	Cabela's Big Game Hunter 2	Activision	\$19
6	5	Need For Speed 3	Electronic Arts	\$19
7	*	Star Wars Episode 1: Phantom Menace	LucasArts	\$44
8	7	Microsoft Flight Simulator	Microsoft	\$47
9	*	Aliens vs. Predator	Fox Interactive	\$38
10	*	Total Annihilation: Kingdoms	GT Interactive	\$47

## ХИТ-ПАРАДЫ GAMESPOT

1. Half-Life	9.4
2. Grim Fandango	9.3
3. Myth II: Soulblighter	9.3
4. Baldur's Gate	9.2
5. Close Combat III: The Russian Front	9.2
6. FIFA 99	9.2
7. Sid Meier's Alpha Centauri	9.1
8. Delta Force	9.1
9. Heroes of Might and Magic III	9.1
10. Independence War	9.1

1. Grand Prix Legends	9.5
2. Grim Fandango	9.5
3. Links LS 1999 Edition	9.5
4. Half-Life	9.4
5. Starcraft Expansion Set: Brood War	9.3
6. Worms Armageddon	9.3
7. Thief: The Dark Project	9.1
8. Total Air War	9.1
9. Heroes of Might and Magic III	9.0
10. X-Wing Alliance	9.0

## Даты выхода игр по состоянию на 30 августа 1999 г.

Railroad Tycoon II Gold	09/01/99
Madden NFL 2000	09/01/99
Virtual Chess Academy	08/31/99
Legacy of Kain: Soul Reaver	09/01/99
Microsoft Pandora's Box	09/01/99
Cutthroats	09/07/99
Creatures Adventures	09/10/99
AMA Superbike	09/13/99
Tom Clancy's Rogue Spear	09/13/99
Cabela's Big Game Hunter 3	09/14/99
Flight Unlimited III	09/14/99
NHL Hockey 2000	09/14/99
Gabriel Knight 3	09/15/99
Sinistar Unleashed	09/15/99
Unreal Tournament	09/15/99
West Front: Sea Lion	09/16/99
Prince of Persia 3D	09/20/99
Expert Pool	09/21/99
Grand Prix 500	09/21/99
Heroes of Might & Magic III Expansion Pack	09/21/99
Nations	09/21/99
Panzer Elite	09/21/99
Tanktics	09/21/99
Homeworld	09/22/99
Chessmaster 7000	09/24/99
Splinter	09/24/99
Abomination	09/27/99
Armored Fist 3	09/28/99
Driver	09/28/99
Panzer General 3D Assault	09/28/99
Space Invaders	09/28/99
Freespace 2	09/30/99

Age of Empires 2	10/01/99
Demolition Racer	10/01/99
Giants	10/01/99
Hype: The TimeQuest	10/01/99
Shadow Company: Left for Dead	10/01/99
Army Men III	10/07/99
Microsoft Flight Simulator 2000	10/08/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire	10/12/99
NASCAR Revolution SE	10/12/99
Septerra Core	10/12/99
Jane's USAF	10/12/99
Asheron's Call	10/15/99
Revenant	10/18/99
Delta Force 2	10/19/99
Test Drive 6	10/19/99
Wheel of Time	10/20/99
The Op.Art of War II: Flash Point Kosovo	10/22/99
Team Fortress II	10/25/99
FIFA 2000	10/26/99
Monopoly II	10/26/99
NBA Live 2000	10/26/99
SU-27 Flanker 2.0	10/26/99
Creatures 3	10/27/99
Planescape: Torment PC	10/28/99

F-18 Super Hornet	11/01/99
Indiana Jones & the Infernal Machine	11/01/99
Nocturne	11/01/99
ORCS: Revenge of the Ancient	11/01/99
Pro-Pilot 2000	11/01/99
Seven Kingdoms II	11/01/99
Star Trek: New Worlds	11/01/99
Test Drive Off-Road 3	11/01/99
NOX	11/02/99
Need for Speed: Motor City	11/02/99
Tachyon	11/02/99
Jane's F/A-18	11/09/99
Quake 3: Arena	11/09/99
Ultima: Ascension	11/09/99
Half-Life: Opposing Force	11/15/99
Invictus: In the Shadows of Olympus	11/15/99
Messiah	11/15/99
Swat 3D: Close Quarters Battle	11/15/99
Battlezone 2	11/16/99
Risk 2	11/16/99
Slave Zero	11/16/99
Theme Park World	11/16/99
Silent Hunter II	11/19/99
Age of Wonders	11/22/99
Star Wars Force Commander	11/22/99
Wild Wild West: Steel Assassin	11/22/99
B17 Flying Fortress 2	11/23/99
Star Trek: Klingon Academy	11/23/99
Diablo 2	11/24/99



## INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 348, Week 35  
30 августа 1999 г.

<http://www.igromania.ru>

### ОБОЗНАЧЕНИЯ:

**TW** место на текущей неделе  
**LW** место на предыдущей неделе  
**NW** число недель в Top 100  
**HI** максимальная позиция, которой игра достигала  
**ID** идентификационный номер игры  
**{O}** игра только для операционной системы OS/2

### ЖАНРЫ ИГР:

**AC** Action  
**AD** Adventure  
**AR** Arcade  
**FI** Fighting  
**IF** Interactive Fiction  
**PL** Platform  
**PU** Puzzle  
**RA** Racing  
**RP** Role-Playing  
**SH** Shooter  
**SI** Simulation  
**SP** Sports  
**ST** Strategy  
**WG** Wargame

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	35	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
2	2	28	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
3	3	12	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	3DO	RP	2	[3287]
4	4	26	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	1	[3184]
5	6	13	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	ST	5	[3294]
6	5	40	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
7	7	73	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
8	8	9	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	ST	7	[3343]
9	9	9	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	AC/WG	7	[3342]
10	36	2	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	AC/RP	10	[3398]
11	10	70	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
12	11	12	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	AC	9	[3311]
13	14	40	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
14	15	24	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	7	[3200]
15	25	4	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RP	15	[3378]
16	12	61	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
17	13	66	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
18	17	11	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	RA	14	[3323]
19	18	47	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
20	16	42	Railroad Tycoon 2/Add-on	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
21	19	100	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
22	22	13	Midtown Madness	Angel/Microsoft	RA	22	[3288]
23	30	43	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
24	20	10	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SH	20	[3333]
25	27	21	Championship Manager 3	Eidos	SP	14	[3248]
26	23	12	Allens Vs. Predator	Rebellion/Fox	AC	14	[3280]
27	26	21	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	11	[3235]
28	29	24	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	17	[3211]
29	28	8	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	SH	26	[3350]
30	21	38	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
31	32	7	Outcast	Appeal/Infogrames	AD	30	[3349]
32	24	20	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	9	[3249]
33	49	7	Hidden & Dangerous	Illusion/Take 2	AC/WG	33	[3364]
34	33	15	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	AD	29	[3282]
35	34	89	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
36	31	23	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	RP	18	[3206]
37	35	30	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
38	37	97	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
39	44	76	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
40	40	40	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
41	39	18	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	PU/ST	39	[3265]
42	51	41	Carmageddon 2	Stainless/SCI/Interplay	RA	19	[3037]
43	50	53	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
44	38	10	Heavy Gear 2	Activision	AC/ST	30	[3335]
45	41	39	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
46	42	16	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	RP	20	[3272]
47	43	13	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	ST	20	[3296]
48	92	2	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	WG	48	[3400]
49	47	34	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	33	[3116]
50	52	3	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	AC	50	[3386]
51	64	53	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
52	48	48	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
53	46	40	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
54	45	44	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
55	58	63	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
56	61	138	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
57	54	10	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	RA	46	[3339]
58	60	18	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	WG	26	[3220]
59	55	48	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]
60	57	14	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	RA	33	[3281]
61	63	109	X-COM 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
62	67	22	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	18	[3223]
63	62	38	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
64	65	22	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
65	68	3	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	ST	65	[3387]
66	59	42	Delta Force	NovaLogic	SI	31	[2996]
67	53	95	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
68	56	67	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
69	66	15	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	RA	55	[2935]
70	72	98	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
71	79	19	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	54	[3236]
72	1	1	Drakan (Order Of The Flame)	Surreal/Psygnosis	AC/AD	72	[3408]
73	70	34	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	ST	17	[3127]
74	69	19	Gruntz	Monolith	PU	60	[3219]
75	76	145	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
76	71	144	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
77	87	35	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	55	[3092]
78	89	20	High Heat Baseball 2000	Team .366/3DO	SP	21	[3239]
79	74	11	WCW Nitro	THQ	SP	66	[3080]
80	75	93	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
81	78	37	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
82	77	31	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
83	86	61	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
84	73	4	Official Formula 1 Racing	Lankhor/Eidos	RA	73	[3334]
85	83	10	Magic & Mayhem/Duel: The Mage Wars	Mythos/Bethesda	RP	67	[3130]
86	96	97	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
87	81	19	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	AC/WG	62	[3234]
88	98	70	Rage Of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
89	88	144	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
90	80	13	Sports Car GT	Image Space/Electronic Arts	RA	46	[3264]
91	90	96	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
92	4	4	Redline (Gang Warfare 2066)	Beyond Games/Accolade	AC	88	[3221]
93	82	42	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
94	91	11	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	RA	89	[3305]
95	-	1	Discworld Noir	Perfect/GT	AD	95	[3397]
96	94	53	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
97	85	92	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
98	100	182	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
99	99	8	Cricket World Cup 99	EA Sports	SP	92	[3345]
100	97	3	Battle of Britain	TalonSoft	SI	97	[3218]



# ДУЭЛЬ СРЕДНИХ КАМНЕЙ ЧАСТЬ II

Вопрос выбора процессора всегда актуален. Наиболее современные из представленных на рынке – AMD K6-III и Intel Pentium III. Сегодня они – в нашей тестовой лаборатории.

Вначале – «биографии» и основные характеристики участников «дуэли».

## AMD K6-III

О процессоре AMD K6-III мы подробно рассказывали в № 4 за 1999 г., поэтому лишь кратко напомним, что это процессор архитектуры Super7, имеющий от процессора предыдущего поколения, K6-2, одно важнейшее отличие – встроенную в процессор кэш-память второго уровня объемом 256 Кб, работающую на частоте процессора (аналогично Intel Celeron серии A (Mendocino), имеющему 128 Кб встроенной кэш-памяти второго уровня, работающей также на частоте процессорного ядра, в отличие от архитектуры Pentium II/Pentium III, где кэш-память второго уровня объемом 512 Кб является внешней – микросхемы установлены на печатной плате внутри картриджа процессора – и работает на частоте, равной половине частоты ядра процессора). Вторая особенность – улучшенное процессорное ядро, исполь-

зующее «write combining» – отложенную запись в память блоками увеличенного размера, что ускоряет доступ к памяти. Эта технология, впервые появившаяся в процессорах Intel Pentium Pro и используемая также во всех процессорах линии Pentium II/Pentium III и Celeron, позволяет заметно повысить производительность за счет сокращения числа обращений к основной памяти. И, конечно же, процессор K6-III полностью поддерживает технологию 3DNow!, заметно повышающую производительность оптимизированных программ.

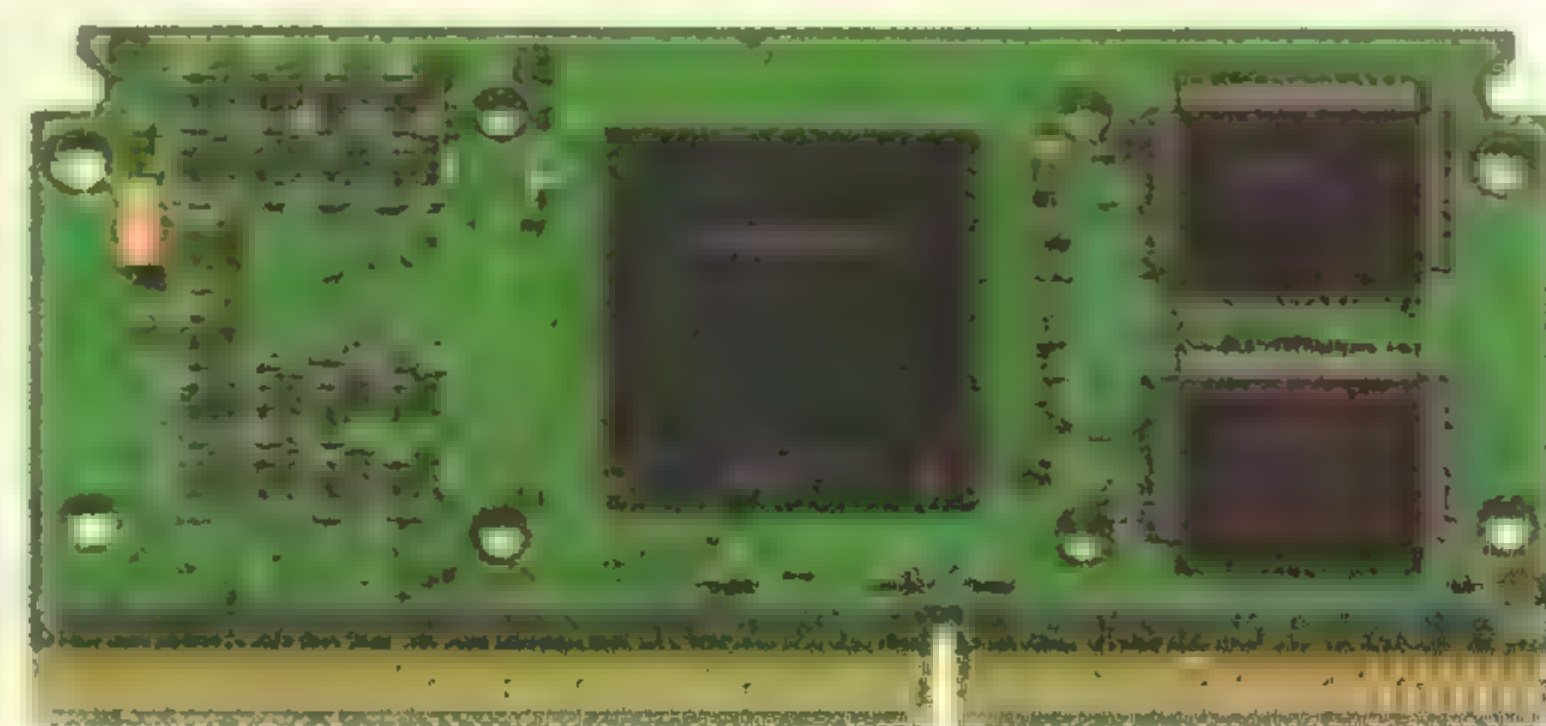
AMD распространяет бесплатные библиотеки процедур с поддержкой 3DNow!. На сайте AMD перечислено несколько десятков игр и других приложений, в основном мультимедийных, в большей или меньшей степени поддерживающих 3DNow!, в том числе программы распознавания речи Dragon Naturally Speaking и IBM ViaVoice 98. К некоторым играм, таким как Quake II, Sin, Heretic 2, Heroes of might and magic 3, Sub Culture и Speedboat Attack от Criterion studios, выпущены патчи, оптимизирующие работу игры с процессорами от AMD. Драйверы видеоплат с поддержкой инструкций 3DNow! выпустили 3Dfx Interactive для Voodoo2/3 и Banshee, ATI Technologies, Inc. для Rage PRO и LT PRO, Diamond Multimedia для Monster 3D II, Matrox для G100 и G200, nVidia для Riva 128/ZX, TNT/TNT2, Vanta, S3 для Savage3D, Savage4, Trident (Blade 3D).

## Intel Pentium III

Процессор вышел в свет 25 февраля 1999 г. Pentium III сочетает основные характеристики процессоров микроархитектуры P6 – технологию динамического исполнения команд, системную шину с множественными транзакциями, технологию MMX. Кроме того, в процессоре Pentium III реализованы новые потоковые SIMD расширения (Streaming SIMD Extensions – SSE) – 70 новых команд, обеспечивающих возможность ускорения обработки изображений, трехмерной графики, потокового видео и аудио, а также распознавания речи.

В семейство Pentium III входят процессоры с тактовыми частотами 600, 550, 500 и 450 МГц. Все они совместимы по кодам с процессорами предшествующих поколений на базе архитектуры Intel. Технология изготовления с разрешающей способностью 0,25 мкм позволяет разместить на кри-

сталле более 9,5 млн. транзисторов. Процессор заключен в привычный для семейства Pentium II корпус типа S.E.C.C., точнее, используется более технологичная и дешевая в производстве модификация S.E.C.C.2. (Субъективно новый корпус не понравился: в отличие от практически «монокристаллического» корпуса первых Pentium II, новый картридж (у процессора в «коробочном» варианте) вместо металлической задней стенки имеет внешний радиатор (т. е. корпус закрыт лишь с лицевой стороны), установленный на четырех пластиковых пистонах, гибкость которых заставляет проявлять повышенную осторожность, особенно при снятии процессора с платы.)



## Основные характеристики:

Архитектура двойной независимой шины (DIB) увеличивает пропускную способность и производительность по сравнению с процессорами с единственной шиной данных;

Неблокируемая кэш-память первого уровня емкостью 32 Кб (16 Кб – код, 16 Кб – данные) и унифицированная неблокируемая кэш-память второго уровня емкостью 512 Кб, работающая на частоте, равной половине тактовой частоты процессора;

Позволяет создавать двухпроцессорные системы.

Технология динамического исполнения микроархитектуры P6:

- Предсказание множественных ветвлений прогнозирует исполнение программ по нескольким ветвям;

- Анализ потока данных оптимизирует и реорганизовывает последовательность исполнения команд на основе используемых в них данных;

- Спекулятивное исполнение команд – исполнение команд на основе оптимизированной последовательности, которая обеспечивает постоянную загрузку исполняющих блоков процессора, что ведет к повышению общей производительности.

Потоковые SIMD-расширения (SSE – Streaming SIMD Extensions):

50 новых инструкций SIMD (Single Instructions, Multiple Data) для операций одинарной точности с плавающей запятой, обрабатывающие до 4 операндов за один цикл, 12 новых MMX-инструкций, восемь новых 128-разрядных регистров (XMM0-XMM7) с прямым доступом, возможность параллельного исполнения команд SIMD в операциях с плавающей запятой, а также 8 новых инструкций кэширования, позволяющих, благодаря улучшенной архитектуре ввода-вывода с комбинированной запи-



Райнхард Фабриц, глава восточноевропейского отделения AMD, представляет K6-III в Москве



сю (WC I/O), управлять кэшированием данных, что позволит уменьшить число обращений к памяти. Новые инструкции позволяют оптимизированным программам существенно увеличить скорость обработки изображений, синтеза трехмерной графики, кодирования/декодирования видео- и аудиопотоков, а также распознавания речи.

С выходом Pentium III компания Intel выпустила очередную версию программы VTune – инструментального средства, предназначенного для создания и оптимизации программ с поддержкой новых команд SSE. В состав VTune входят компиляторы C/C++ и Fortran, библиотеки, программы анализа и оптимизации производительности, а также обучающие программы по Pentium III.

Поддержка SSE заявлена уже в немалом количестве приложений. Среди них графические программы: Kai's Power Tools и Kai's Super Goo от MetaCreations, Photoshop 5.0 (Plug-in), PhotoDeluxe Home and Business Edition от Adobe, Photo Express 2.0, COOL 3D 2.0 и Video Studio 3.0 от Ulead Systems, Inc.; музыкальные программы WaveLab 3 от Steinberg, Cubase VST 3.7; программы распознавания речи Dragon Naturally Speaking и IBM ViaVoice, а также Microsoft Internet Explorer 5.0, Microsoft Office 2000 и другие.

Перечислим некоторые из игр, в той или иной мере поддерживающих Pentium III: 3X: Science of War и Rollcage от Psygnosis, Alien vs. Predator (Fox Interactive), Baseball VR 2000, Conflict Freespace: The Great War, Descent 3 и Powerboat Racing от Interplay Productions, Battlezone II, Heavy Gear II и Quake III Arena от Activision, Darkstone (Take 2 Interactive Software, Inc.), Earth 2150 (Devastator) (Topware Interactive), Dispatched, Expendable и Midnight GT от Rage, Flight Simulator 2000 и World Championship Soccer от Microsoft, Madden NFL 99 (Electronic Arts), Mankind (Cryo Interactive), Outcast и Wargasm от Infogrames, Powerslide (GT Interactive), Rally Championship (Europress Software), Sega Rally, Velocity (Criterion Studios), Virtual Skipper (Skinner Box Interactive).

**Серийный номер** является уникальным идентификатором конкретного экземпляра процессора и может быть использован и для идентификации компьютера или пользователя в сети или со стороны прикладных программ. Использование ID должно упростить доступ к платным сетевым ресурсам, например, сетевым игровым серверам и службам. Включение/выключение возможности считывания серийного номера производится либо через BIOS, либо с помощью специальной программы, доступной на сайте Intel. Включение производится программно, но доступ к серийному номеру откроется только после аппаратного сброса процессора. Пока сообщений о взломе этой системы не поступало.

Серийный номер процессора будет использоваться в следующих типах приложений, для которых необходима надежная идентификация пользователя или системы:

- Приложения с повышенным уровнем защиты – управляемый доступ к службам Internet, обмен электронными документами, доступ к ресурсам локальной сети предприятия только компьютеров с зарегистрированным идентификатором. (В принципе, это давно реализовано, например, в Novell Netware, но используется идентификация по номеру сетевой платы – они также имеют уникальный номер. Однако в серьезных приложениях безопасности не бывает слишком много. Именно крупные корпорации, имеющие сети на тысячи рабочих мест, заинтересованы в использовании номера процессора для защиты сетей от несанкционированного доступа.);

- Управляющие приложения – управление ресурсами, удаленная загрузка и конфигурирование систем.

Кроме собственно серийного номера, для считывания доступна также информация о заводской тактовой частоте процессора.

Встроенные средства самотестирования и контроля производительности процессора Pentium III:

- Встроенный механизм самотестирования (Built-in Self Test – BIST) обеспечивает постоянный контроль зависаний и сбоев в микрокоде и логических матрицах, а также тестирование кэш-памяти команд и данных, буферов и сегментов постоянной памяти;

- Встроенный в кристалл диод может следить за температурой кристалла. Датчик, расположенный на системной плате, контролирует температуру кристалла процессора.

## Конфигурация тестовых систем

Для проведения тестов использовалось следующее оборудование: процессор Intel Pentium III 450 МГц тестировался с материнской платой Asustek P2B-B (BIOS ver.1006), построенной на чипсете Intel 440BX, процессор AMD K6-III 400 МГц – с материнской платой Asustek P5A (BIOS ver.1004 от 10/21/98) на чипсете производства Acer Laboratories Inc. – Ali Alladdin 5, имеющей 512 Кб кэш-памяти, теперь уже третьего уровня.

При сравнении результатов необходимо обратить внимание, что тактовая частота процессора Pentium III составляет 450 МГц, а процессора K6-III – 400 МГц, что изначально ставит процессор от Intel в более выгодное положение. Увы, процессор AMD K6-III 450 – большая редкость в Москве. Во всех тестах мы приводим абсолютные показатели.

Остальные, неизменные компоненты тестовой системы: оперативная память – модуль DIMM SDRAM 64 Мб производства Micron с временем доступа 8 нс, видеоплата 3dfx Voodoo3 2000 AGP с 16 Мб памяти типа SDRAM, жесткий диск Quantum Fireball 1280, 24x CD-ROM привод Hitachi CDR-8330. Видеорежим – 1024x768 true-color (24 бит), 85 Гц. Параметр Vsync – off.

Программное обеспечение: Microsoft Windows 98 русской версии, DirectX 6.1.

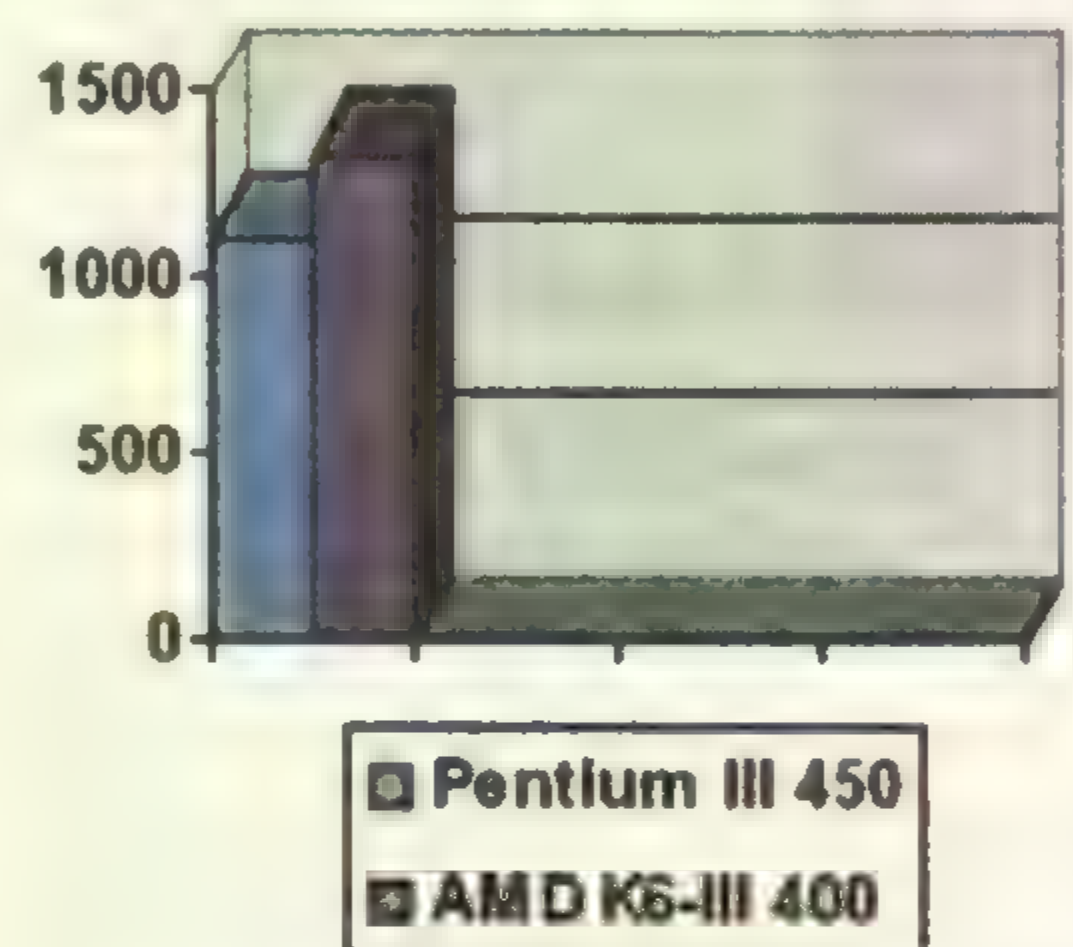
Начиная с версии 6.0, DirectX имеет поддержку 3DNow!. Правда, по слухам, оптимизированные процедуры почти не используются разработчиками программ. Для платы Asustek P5A устанавливались драйверы шины AGP: «Ali AGP Driver» версии 1.53 и «Ali Bus Master IDE Driver» версии 3.51. Комплект драйверов видеоплаты Voodoo3 – версии 1.00.01. Voodoo3 упомянута на сайте AMD в списке плат, имеющих драйвера, оптимизированные для 3DNow!.

При смене материнской платы операционная система и все приложения были установлены заново.

## Тестирование

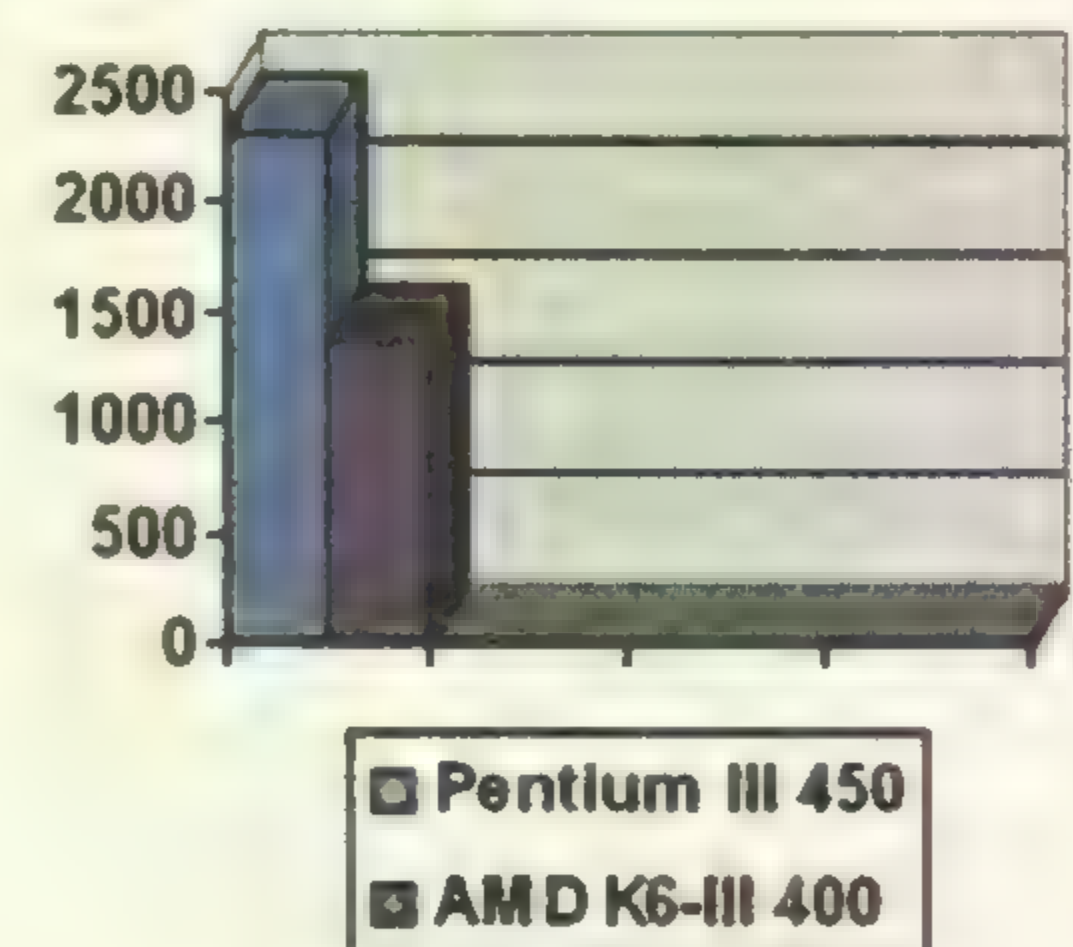
1. Итак, первый тест – измерение целочисленной производительности процессора. ZD Winbench 99, тест **CPUMark32**. K6-III заметно быстрее.

Pentium III 450	1100
AMD K6-III 400	1330



2. Второй – вычисления с плавающей точкой. ZD Winbench 99, тест **FPU Winmark**. Разница весьма велика, почти двукратна. Сопроцессор – одна из сильнейших сторон процессоров от Intel.

Pentium III 450	2300
AMD K6-III 400	1350

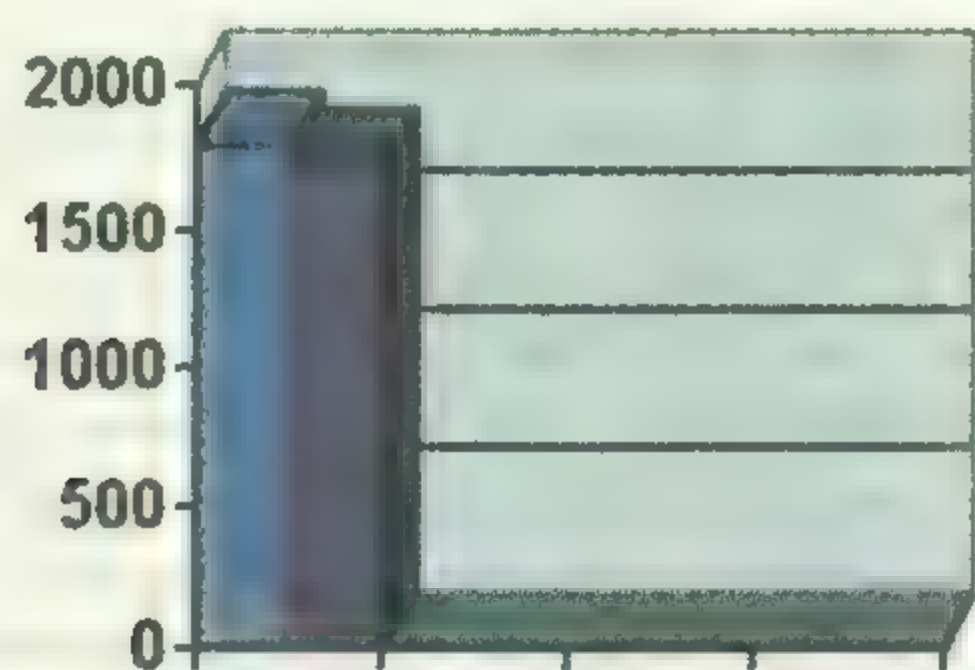


Оценить производительность дисковой подсистемы под управлением того или иного процессора позволяют тесты Business Disk Winmark и High-End Disk Winmark. Различия в скорости незначительны, с поправкой на тактовую частоту K6-III даже оказался чуть быстрее.

3. ZD Winbench 99, **Business Disk Winmark**

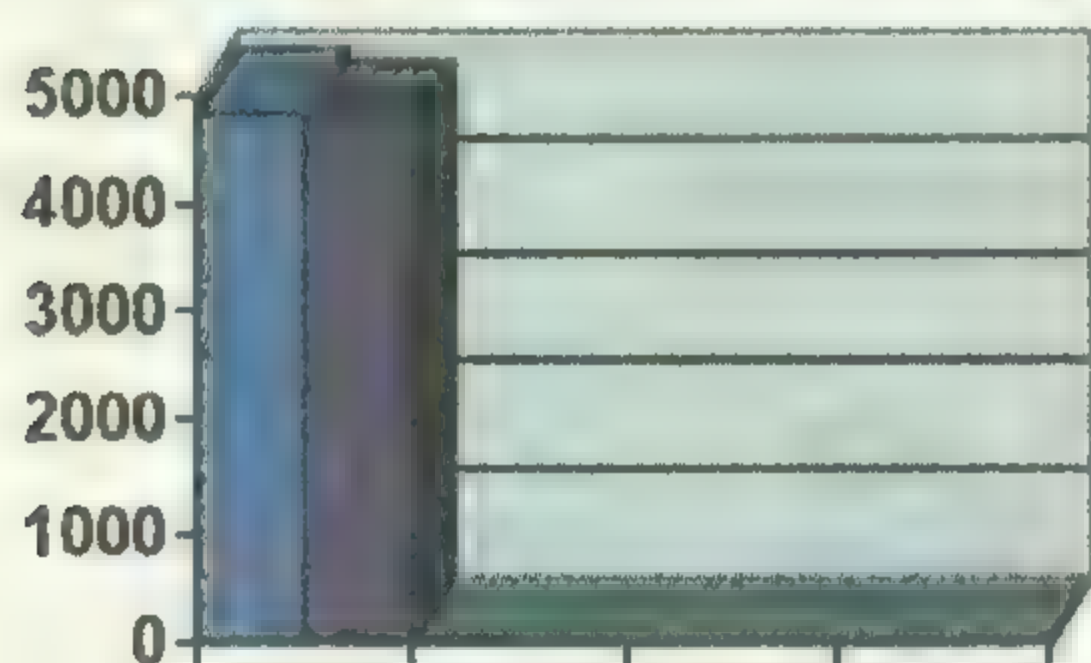
Pentium III 450	1790
AMD K6-III 400	1720





4. ZD Winbench 99, High-End Disk Winmark

Pentium III 450	4840
AMD K6-III 400	4750

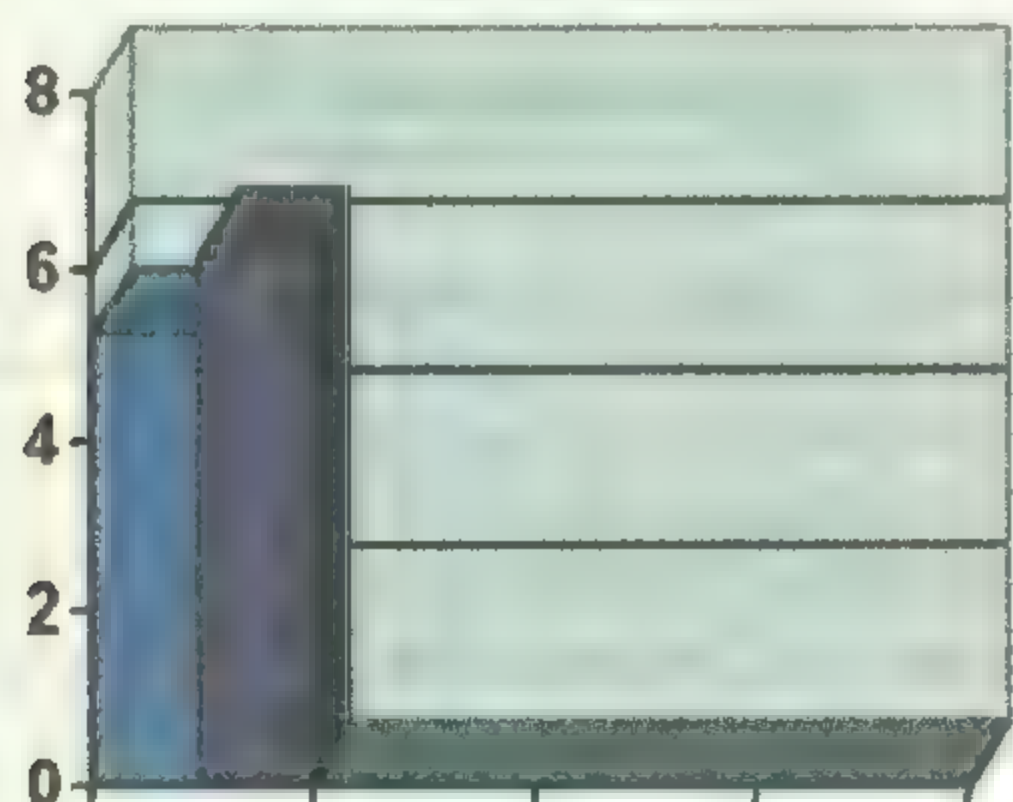


Pentium III 450	4840
AMD K6-III 400	4750

Затем мы провели тесты, позволившие оценить производительность системы на реальных задачах: обработка изображений, архивирование файла и сжатие звукового файла по алгоритму MPEG Layer 3. Для обработки изображений использовали программу Adobe Photoshop 5.02. На веб-сайте Adobe ([www.adobe.com](http://www.adobe.com)) доступно дополнение к Adobe Photoshop 5.02, которое добавляет в программу поддержку Pentium III SSE, заменяя модуль поддержки MMX-команд MMXCore и фильтры Lighting Effects и Wind. На наших тестовых задачах разницы при работе с данным дополнением и без него заметить не удалось.

Измерялось время выполнения следующих задач:

5. Первая – **увеличение в 10 раз картинки-примера «Temple (16bit).tif»** из комплекта поставки Photoshop. В результате получается файл размером около 170 Мб. Из-за большого объема изображения программа очень активно работала с диском.



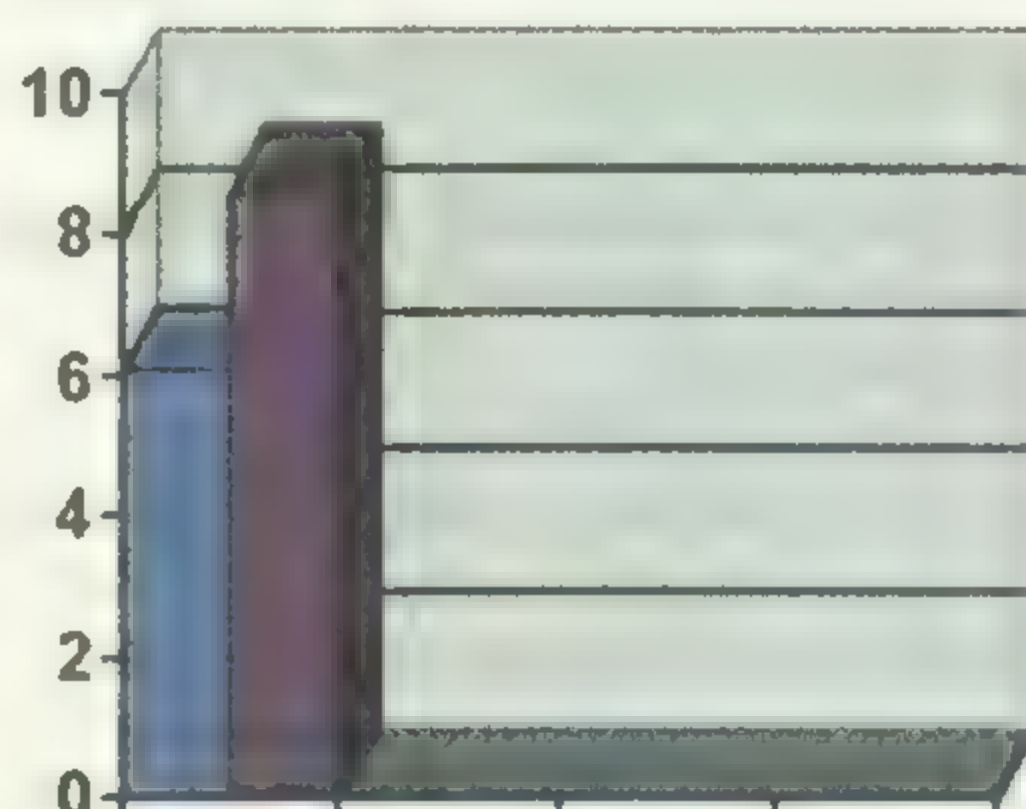
Pentium III 450	4840
AMD K6-III 400	4750

Поэтому существенную роль в этом тесте играет производительность не только процессора и памяти, но и дисковой подсистемы, которая может нивелировать скорость процессора. Время в минутах. С поправкой на различие тактовых частот разница совсем невелика.

Pentium III 450	5,23
AMD K6-III 400	6,13

6. Вторая – **применение фильтра Radial Blur** с радиусом 50 в режиме Best quality к картинке Photo5.psd также из комплекта Photoshop. Предварительно она была увеличена вдвое и к ней применена команда Merge Layers. Замерялось только время работы фильтра. Время в минутах. Заметное превосходство Pentium III.

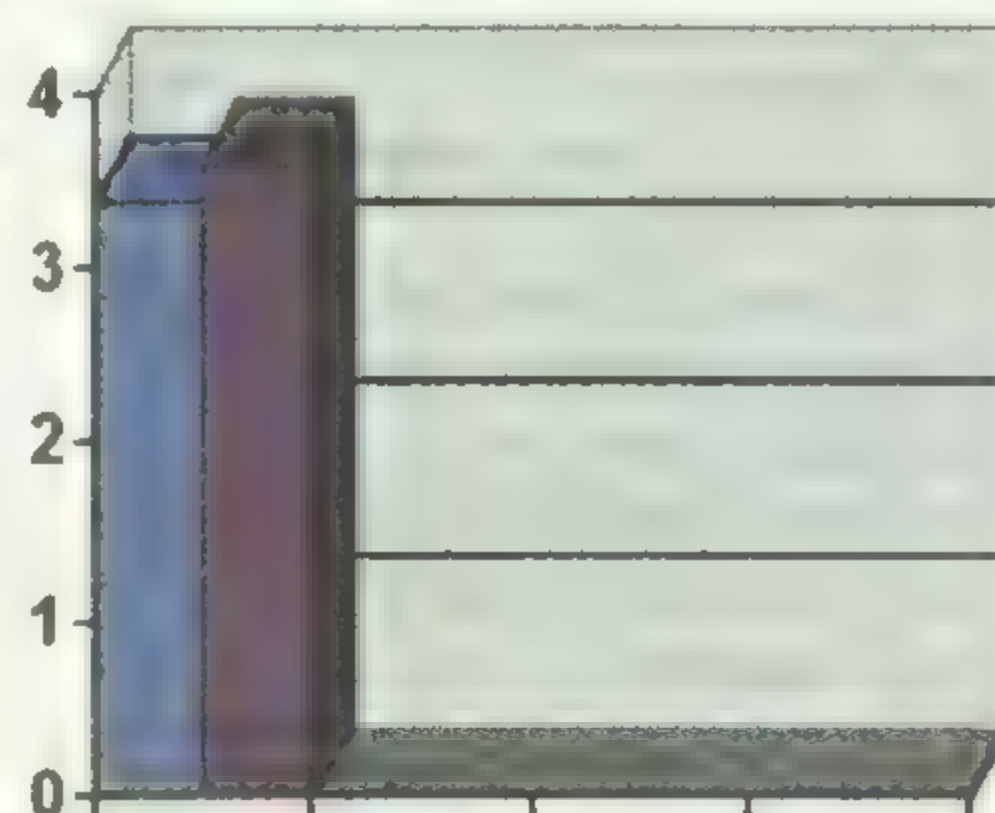
Pentium III 450	6,07
AMD K6-III 400	8,65



Pentium III 450	6,07
AMD K6-III 400	8,65

7. Объект **архивирования** с помощью программы Winzip 7.0 – tiff-файл объемом около 170 Мб, получившийся в результате выполнения теста 5 одним из процессоров. Файл – один для всех. Время в минутах. Здесь, с учетом разницы в тактовых частотах, K6-III оказался даже быстрее своего конкурента.

Pentium III 450	3,37
AMD K6-III 400	3,58

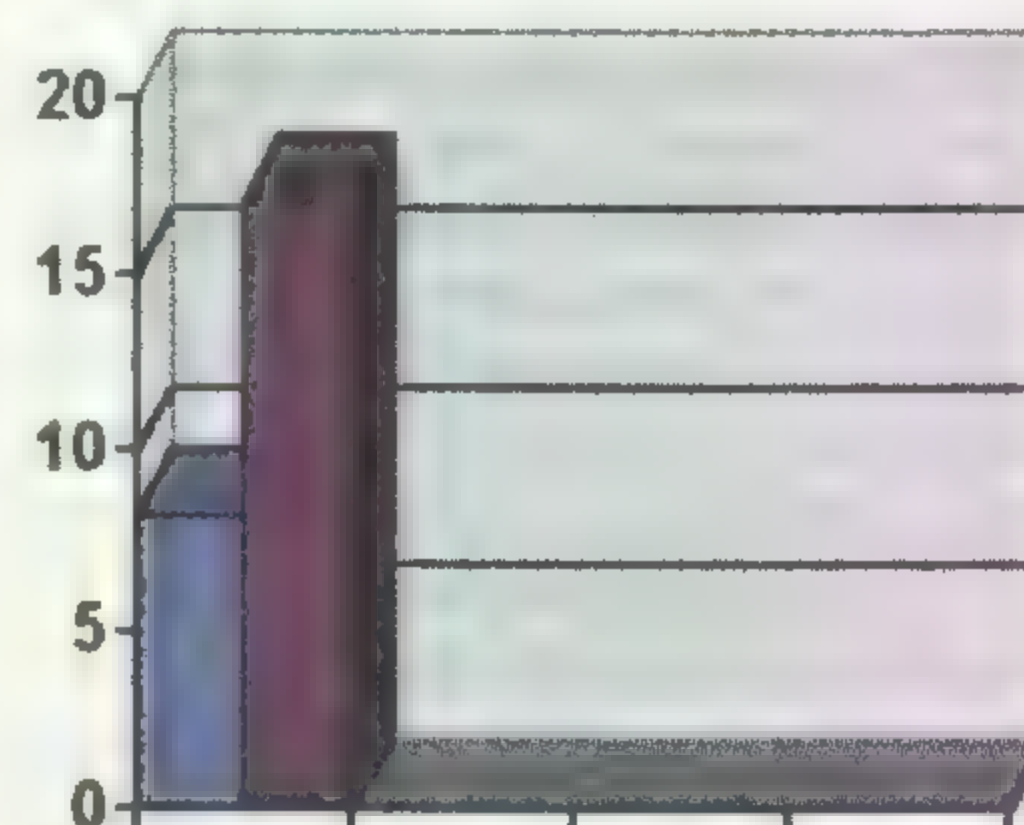


Pentium III 450	3,37
AMD K6-III 400	3,58

8. Для теста на сжатие аудиофайла мы использовали музыкальную композицию с AudioCD продолжительностью около 7 минут. Объем исходного wav-файла – около 77 Мб. Параметры сжатия – 128 Кбит, 44,1 КГц, оптимизация по качеству.

Время в минутах.

Pentium III 450	8,2
AMD K6-III 400	17,13



Pentium III 450	8,2
AMD K6-III 400	17,13

Как и в прошлом году, когда мы сравнивали AMD K6-2 300 и Intel Celeron 300A, процессор от AMD оказался вдвое медленнее процессора от Intel. Ничего удивительного – изменения, внесенные в K6-III, не коснулись сопроцессора, на который в данном тесте приходится основная нагрузка. Выходящий в августе этого года под именем Athlon принципиально новый процессор K7 должен исправить ситуацию – по сообщениям AMD, он будет иметь чрезвычайно высокую производительность на операциях с плавающей запятой.

Следует отметить, что скорость преобразования определяется не столько процессором, сколько алгоритмом, используемым в конкретной программе. Несколько программ – «Music match jukebox», «XING MP3 Encoder» – в предварительных тестах создавали MP3-файл из того же исходного wav-файла менее чем за две минуты. Разница в скорости преобразования для разных процессоров составляла 10–30 % в пользу Pentium III. Приведенные на графике затраты времени оправданы только при погоне за максимальным качеством записи.

## BYTEmark (tm) Native Mode Benchmark ver. 2 (3/95)

Благодаря небольшому объему тестовых программ и данных, которые в большинстве случаев умещаются в кэш-памяти первого уровня, тест журнала BYTE (<http://www.byte.com/bmark/bmark.htm>) применяется для оценки производительности собственно процессора, сопроцессора и кэш-памяти. Тест использует несколько известных алгоритмов, предназначенных для решения конкретных и вполне реальных задач. Набор задач позволяет достаточно полно оценить потенциальную производительность процессора на различных приложениях. Тест разработан в 1990–1995 годах и, конечно, не использует ни инструкции 3DNow!, ни SSE.

Тесты Fourier coefficients, Neural Net и LU decomposition предназначены для оценки производительности сопроцессора и используют арифметику с плавающей запятой, остальные – целочисленные.

Кроме абсолютного значения, по результатам тестов вычисляется индекс,



	Pentium III 450	Индекс	K6-III 400	Индекс
NUMERIC SORT	184,03	4,76	181,32	4,69
STRING SORT	12,63	5,55	19,10	8,40
BITFIELD	49796894,27	8,54	37339589,43	6,41
FP EMULATION	8,13	3,91	9,00	4,33
FOURIER	5058,22	5,73	3419,90	3,87
ASSIGNMENT	2,55	9,72	1,31	5,01
IDEA	382,17	5,85	373,24	5,71
HUFFMAN	273,66	7,61	248,44	6,90
NEURAL NET	4,64	7,85	2,23	3,78
LU DECOMPOSITION	78,01	4,61	87,24	5,15
<b>Итого:</b>				
INTEGER INDEX		6,27		5,78
FLOATING-POINT INDEX		5,92		4,22

представляющий собой отношение результата теста к результату, полученному на эталонной машине – Dell Pentium 90 МГц с кэш-памятью второго уровня объемом 256 Кб и оперативной памятью 16 Мб, результаты которой принимаются за единицу. Суммарная производительность на операциях с целыми числами и определяется с помощью OVERALL INTEGER INDEX, а с плавающей запятой – OVERALL FLOATING-POINT INDEX, представляющих собой среднее геометрическое результатов соответствующих тестов.

## Краткое описание тестовых задач

**Numeric sort** – сортировка одномерного массива 32-разрядных целых чисел методом «пирамиды». Определяется число массивов, которые могут быть отсортированы за одну секунду.

**String sort** – сортировка массива строк переменной длины (4–80 байт) методом «пирамиды». Количество отсортированных массивов в секунду.

**Bitfield** – выполнение случайных битовых операций над битовым массивом, имитирующее работу с таблицей размещения файлов (FAT) на диске. Количество обработанных бит в секунду.

**Emulated floating-point** – процедура, эмулирующая работу сопроцессора. Операции сложения, вычитания, умножения и деления чисел с плавающей запятой выполняются без участия сопроцессора.

**Fourier coefficients** – вычисляются коэффициенты Фурье для заданной волновой функции с периодом 2. Производятся вычисления с плавающей запятой с использованием тригонометрических и трансцендентных функций. Количество рассчитанных коэффициентов Фурье в секунду.

**Assignment algorithm** – обработка матрицы целых чисел. Реализуется алгоритм решения классической задачи линейного программирования – транспортной задачи. Количество итераций в секунду.

**Huffman compression** – тест на скорость сжатия 5 000 байт стандартных текстовых данных по алгоритму Хаффмана. Алгоритм реализует три последовательных этапа: построение бинарного «дерева Хаффмана», побайтовая компрессия и декомпрессия данных. Количество итераций по всем трем этапам в секунду.

**IDEA encryption** – шифрование 4000 байт данных с помощью довольно сложного алгоритма IDEA (International Data Encryption Algorithm). Алгоритм является симметричным, т. е. для шифрования и дешифровки используется одна и та же процедура. Обработка происходит блоками по 64 бита. Определяется количество итераций в секунду.

**Neural Net** – моделирование работы самообучающейся нейронной сети. Реализуется однократный цикл обучения. В основном вычисляется экспоненциальная функция. Количество циклов обучения в секунду.

**LU Decomposition** – разложение матрицы для решения системы линейных уравнений. Используются операции сложения, вычитания, деления и умножения. Количество итераций в секунду.

Тест проводился в среде Windows 98.

Результаты показывают, что на большинстве тестовых задач, работающих с целыми числами, K6-III 400 показывает производительность, близкую к производительности Pentium III 450, и очень заметно отстает на операциях с плавающей точкой.

## Intel 3DNow

Intel распространяет два набора тестов, созданных на основе реальных приложений, оптимизированных под процессор Pentium III. В состав набора приложений

для конечного пользователя (**Consumer application**) входят игра Dispatched компании Rage и графический редактор Adobe Photo Deluxe.

Системные требования не вышедшей еще игры Dispatched – Pentium III 500 МГц, 128 Мб оперативной памяти. В состав набора деловых приложений (**Business Application**) входят программа распознавания голоса Naturally Speaking Prof. (воспроизведение и распознавание предварительно записанного речевого фрагмента), программа трансляции потокового видео NetShow Encoder 3.0 (кодирование AVI-файла), а также Adobe PhotoShop 5.0 (об-

Consumer application	Pentium III 450	K6-III 400
Game Rage Dispatched, fps	28	6
Adobe Photo Deluxe, сек.	163	290

Business Application	Pentium III 450	K6-III 400
Naturally Speaking Prof, сек.	232	664
NetShow Encoder 3.0, сек.	212	327
Adobe PhotoShop 5.0, сек.	176	304

работка изображений по предварительно записанному сценарию с использованием операций (lightning, pinch, spheres, swirl), скорость выполнения которых увеличена благодаря использованию SSE, в т.ч. новых команд MMX).

Последующие тесты проводились еще в одной конфигурации: видеоплата – Asustek V3400 TNT 2.17 (Riva TNT) с BIOS v2.04.20, 128 Мб оперативной памяти. Все остальное – без изменений.

Основная причина перехода – патч, предназначенный для введения поддержки 3DNow! в Quake II, отказался работать с видеоплатой на Voodoo3. Однако полученные результаты и особенно их сопоставление оказались довольно интересны.

## 3DMark99Max

Тест производства компании Futuremark Corporation Ltd. предназначен для оценки производительности системы на задачах, связанных с расчетом трехмерных сцен. В программу включена поддержка команд AMD 3DNow! и Pentium III SSE. Все параметры тестирования заданы по умолчанию.

	Voodoo3 2000		TNT	
	PIII 450	K6-III 400	PIII 450	K6-III 400
3Dmark	4546	2364	4043	3203
CPU 3Dmark	7051	6392	7065	6392
3DRasterMarks	2000	1986	1165	1091
Race Game, fps	49,2	30,2	38,1	33,9
First Person Game, fps	42,3	19,4	43	30,9
Fill Rate, MTexels/s	132,4	132,7	76,6	76,9
Fill Rate with Multi-Texturing, MTexels/s	251	253	140,4	140,8
2 M6 Texture Rendering Speed, fps	225,1	223,5	198,8	110,6
4 M6 Texture Rendering Speed, fps	217,8	215,1	143,5	89,4
8 M6 Texture Rendering Speed, fps	178,5	170,5	91	63,7
16 M6 Texture Rendering Speed, fps	6	1,4	40,9	33,1
32 M6 Texture Rendering Speed, fps	-	-	21,2	18,2
Bump-Mapping Emboss, 3-pass, fps	124,7	99,3	54,7	44,6
Bump-Mapping Emboss, 2-pass, fps	163,5	121,3	69,9	53,6
Bump-Mapping Emboss, 1-pass, fps	-	-	114,9	75,3

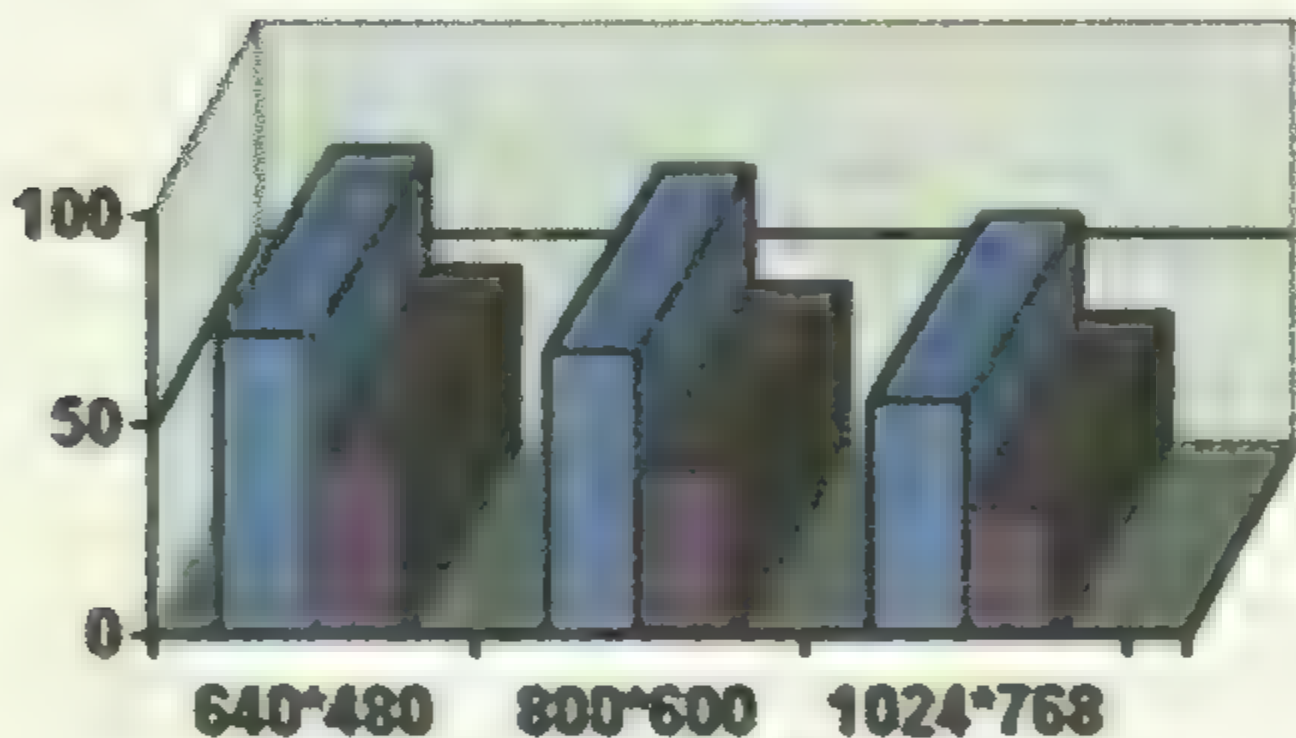


## Unreal

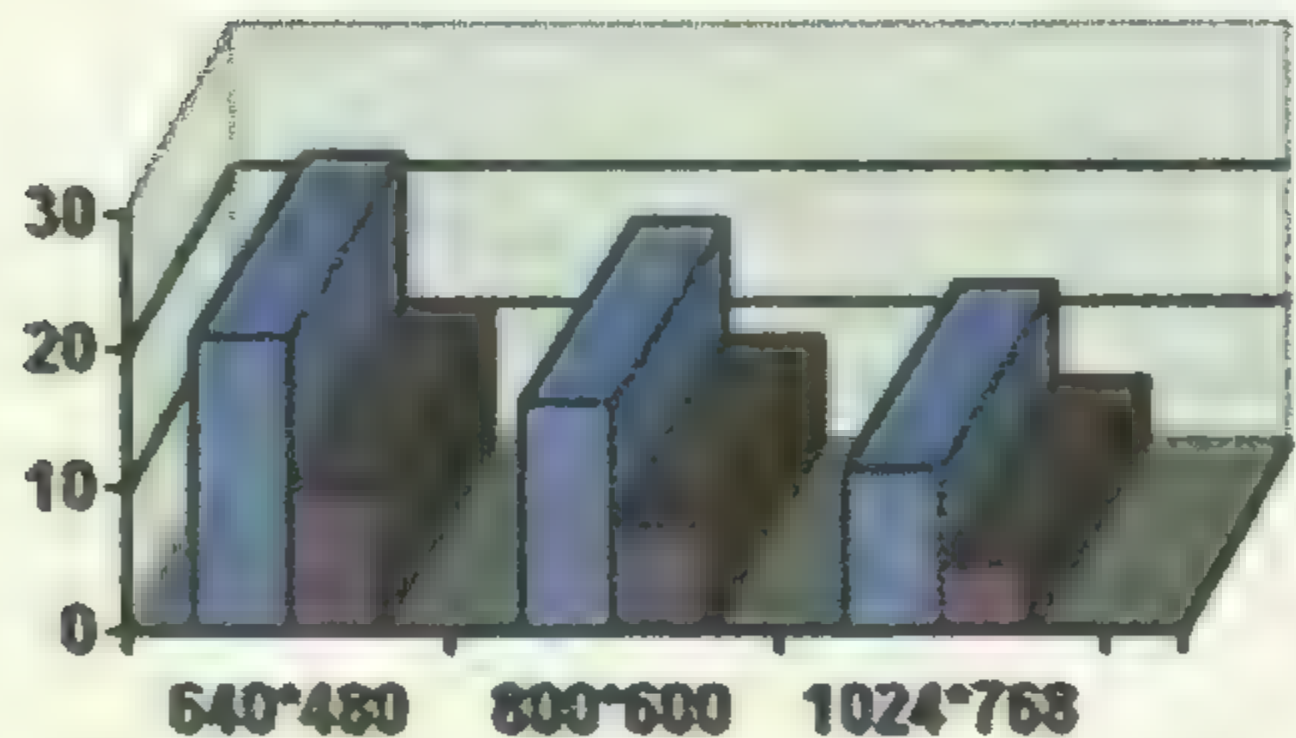
Использовалась игра с установленным патчем 2.24f. Как известно, в Unreal встроена поддержка команд 3DNow!. Мы измерили производительность системы при работе через Direct3D (Voodoo3 и TNT) и с поддержкой 3dfx (естественно, только Voodoo3). Игра не использует SSE и весьма ограниченно использует инструкции 3DNow! в сценах с большим количеством визуальных эффектов, поэтому включение/выключение поддержки 3DNow! (ключ -pok6 в командной строке) практически никак (различие в 0,2-0,3 fps) себя не проявило.

Voodoo3 Glide	PIII 450	K6-III 400
640*480	71,2	42
800*600	66,7	38
1024*768	55,6	30
Voodoo3 D3D	PIII 450	K6-III 400
640*480	20,8	10
800*600	16,1	7,5
1024*768	11,2	-
TNT D3D	PIII 450	K6-III 400
640*480	23,8	9,9
800*600	16,7	6,9
1024*768	10,3	4,5

Unreal Glide



Unreal D3D



■ Pentium III 450  
■ AMD K6-III 400

Совершенно очевидна глубокая оптимизация игры под 3dfx Glide.

## Quake II v.3.20

Проводились тесты производительности систем (число кадров в секунду) с помощью известных сценариев massive1 и crusher в режиме программной эмуляции (software OpenGL) и с аппаратной поддержкой OpenGL на Asus V3400 TNT. Voodoo3 в режиме 3dfx OpenGL показала близкие – в пределах 3-5 fps результаты, в

лучшую сторону для Pentium III и в худшую для K6-III. Кроме того, на сайте AMD доступно дополнение, оптимизирующее Quake II для поддержки 3DNow! – «3DNow! technology optimized drivers for Quake II» версии 3.2.

Мы измерили производительность игры при использовании стандартного кода и с поддержкой 3DNow!.

Сценарий massive1 является фактически стандартным для измерения производительности Quake II. В игре 12 участников, бой идет до 50 фрагов. Сценарий crusher – более сложный, насыщенный световыми эффектами, чем и объясняется меньшая скорость его выполнения.

Звук при проведении тестов не отключался – нас интересовала реальная производительность системы в игре. Параметры – high quality, max performance.

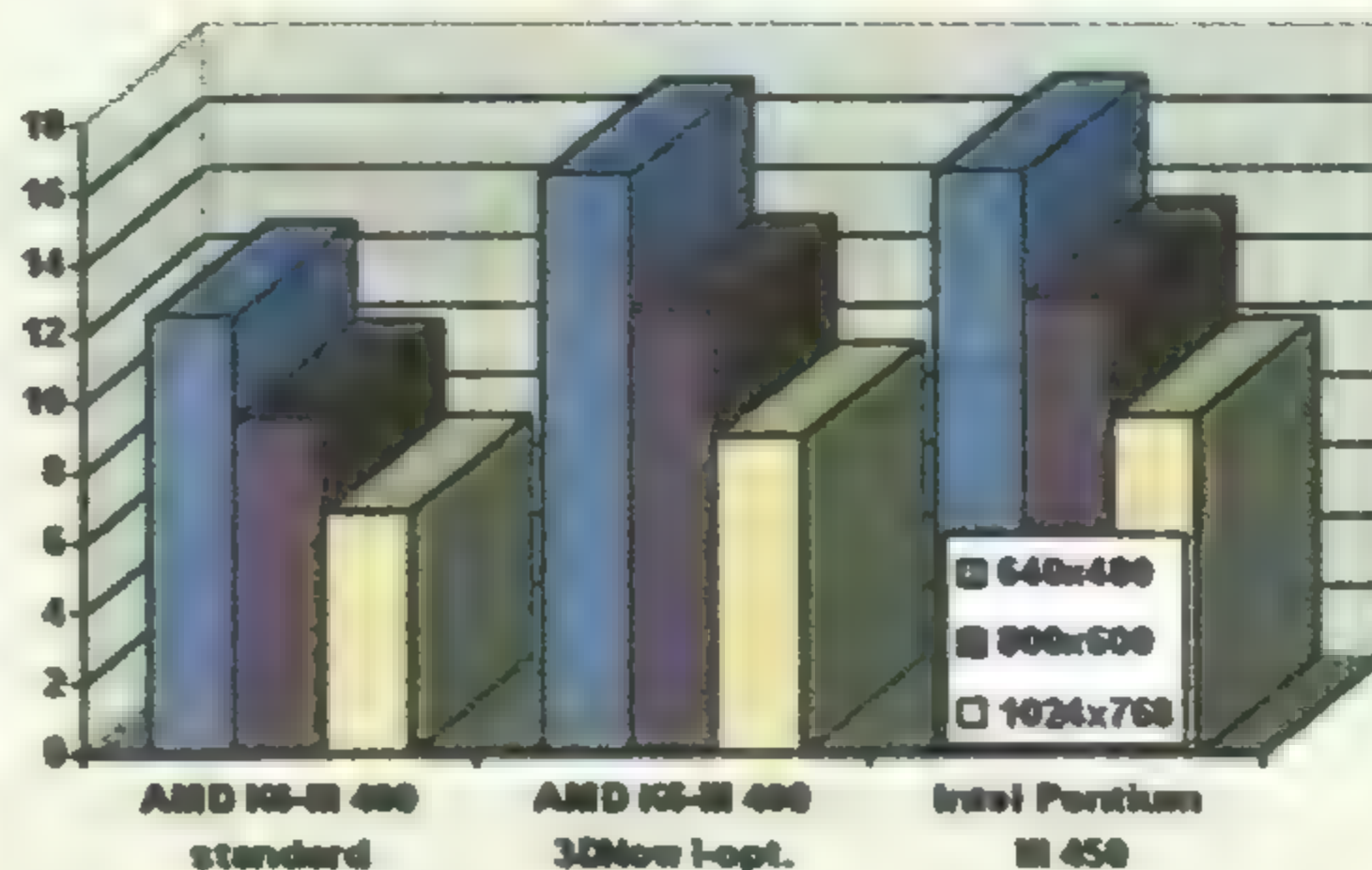
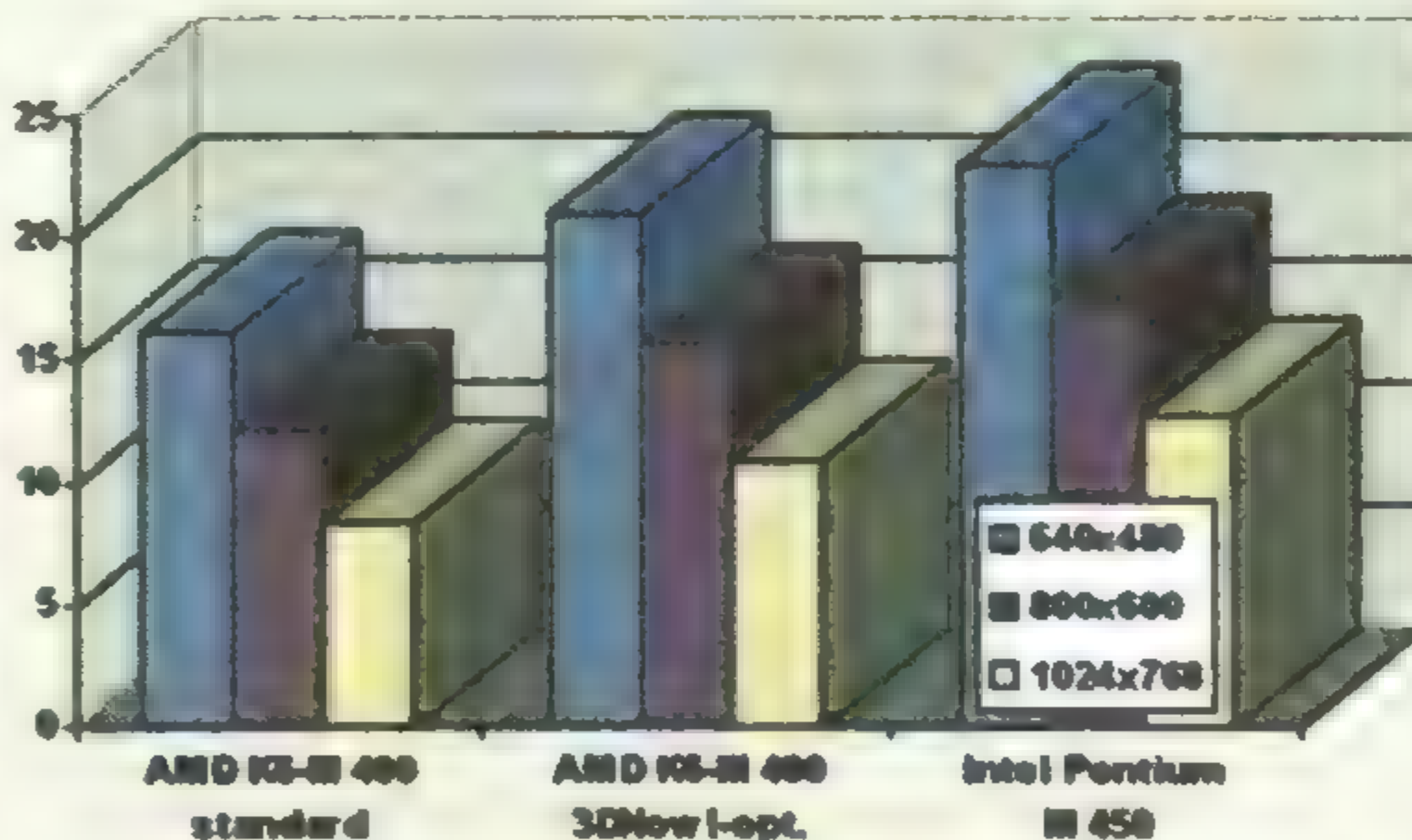
Тесты запускались следующей последовательностью команд консоли: disconnect, timedemo 0, timedemo 1 map «demo name»

Сценарий massive1, программный режим K6-III 400 +3DNow! PIII 450

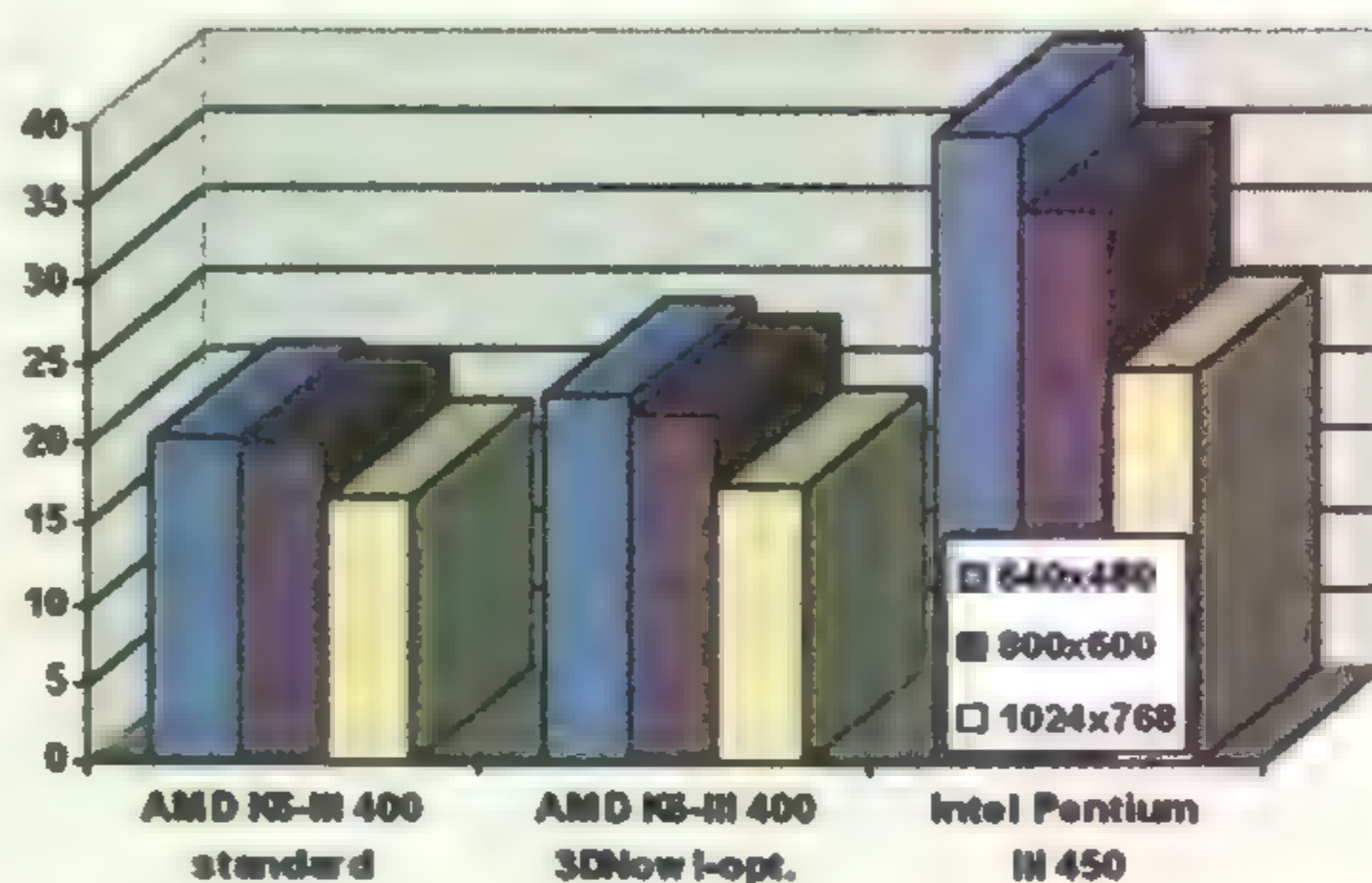
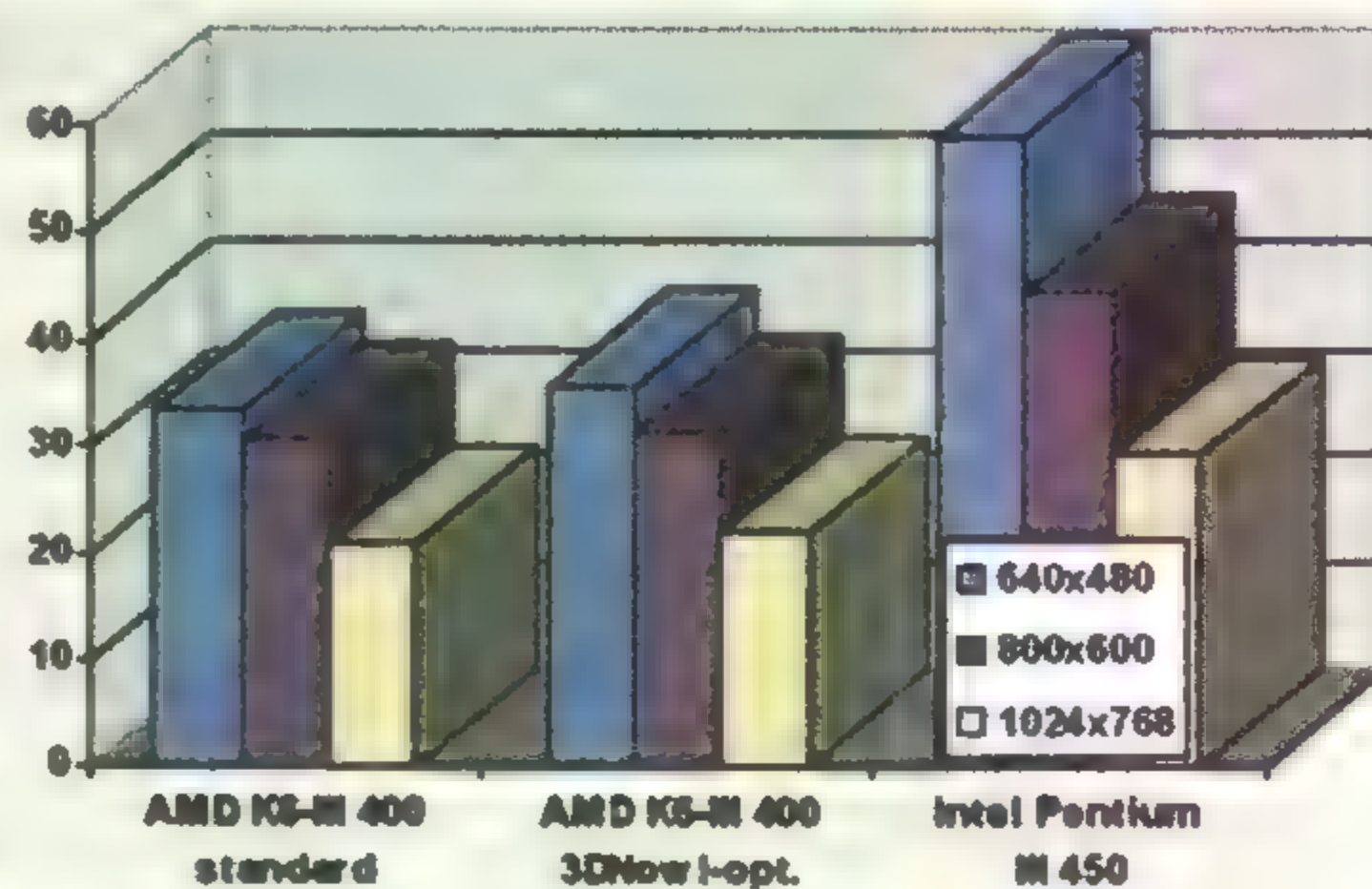
640x480	16,2	20,9	23
800x600	12	15,6	17,6
1024x768	8,4	10,8	12,6

Сценарий crusher, программный режим K6-III 400 +3DNow! PIII 450

640x480	12,5	16,5	16,7
800x600	9,6	12,6	13,1
1024x768	6,9	9	9,7



Прирост производительности при включении 3DNow! в режиме программной эмуляции составляет более 4 fps, при этом системы показывают весьма близкую производительность. На самом деле именно эти тесты демонстрируют производи-



Сценарий massive1, standard OpenGL K6-III 400 +3DNow! PIII 450

640x480	33,5	35,7	59
800x600	30,6	31,4	44,3
1024x768	21	21,9	29,3

Сценарий crusher, standard OpenGL K6-III 400 +3DNow! PIII 450

640x480	20,5	23	39,5
800x600	20	22	34,5
1024x768	16,7	17,4	24,7

тельность процессора. В последующих тестах (с аппаратной поддержкой OpenGL) очень много зависит от драйвера видеоплаты.

Итак, специализированные тестовые программы и реальные приложения показали, что AMD сделала самые быстрые процессоры (при сравнимой тактовой частоте) для целочисленных приложений, например, для офисного компьютера. Пожалуй, пока производительность K6-III в офисе даже несколько избыточна. Но уже поступил в продажу Microsoft Office 2000, скоро выйдет Windows 2000 – новые программы не становятся менее требовательны к ресурсам компьютера, в том числе и к мощности процессора. Что касается приложений, использующих плавающую арифметику (в том числе многих игр), то видим: оптимизированные под 3DNow! приложения способны показать вполне приемлемую производительность, несмотря на фамильную беду K6 – низкую производи-

тельность по плавающей арифметике. Все будет зависеть от того, как AMD будет взаимодействовать с разработчиками программного обеспечения, убеждая их и помогая им вводить поддержку 3DNow! в создаваемые программы. Разумеется, все



# КАСПЕРСКИЙ СООБЩАЕТ...



сказанное относится и к Intel. Компания извлекла урок из не слишком активного использования программистами технологии MMX и продолжает начатую более года назад работу по привлечению разработчиков программного обеспечения в стан SSE. Задолго до выхода Pentium III Intel предоставила ведущим разработчикам информацию о новых командах, средства разработки и библиотеки, а также системы на базе предварительных образцов процессора, поддерживающих SSE.

Как и ранее, важнейшим козырем процессоров семейства K6 остается возможность модернизации ранее купленных компьютеров. Все семейство K6 совместимо с большинством материнских плат на основе Socket 7. Минимальные цены в конце августа в Москве: Intel Pentium III-450 – около 200 долл, AMD K6-III 400 – 125 долл. K6-III 450 – 180 долл. При таком соотношении и с учетом роста цен на материнские платы для Pentium II/III на чипсетах BX и ZX K6-III может иметь неплохие шансы на рынке. Две основные проблемы – не слишком широкое предложение на рынке и ценовое давление со стороны Intel Celeron, тактовая частота которых достигла уже 500 МГц.

А. Савченко

Благодарим российское представительство AMD-CHI (<http://www.amd.com>) и компанию «Сплайн» (<http://www.spline.ru>, тел. 964-8258), предоставивших оборудование для проведения тестов.

## WinHLP.Demo

Первый известный «настоящий» Windows HLP-вирус: размножается только при открытии HLP-файлов (файлы помощи) Windows, ищет и заражает другие HLP-файлы в текущем каталоге (первым известным вирусом, записывающим свой «дроппер» в HLP-файлы, был Win95.SK). Вот ведь дожили! Теперь даже помощь к программке спокойно не считаешь.

При открытии зараженного HLP-файла Windows обрабатывает встроенный в него вирусный скрипт и выполняет все указанные в нем инструкции. Хитрым приемом скрипт вируса переключает себя из режима скрипта HLP-файла в режим обычного приложения Windows. После чего, соответственно, получает все привилегии стандартного приложения.

## Anticmos

Очень опасный вирус. При загрузке с зараженного флоппи-диска записывается в MBR винчестера, после чего перехватывает INT 13h и записывает сам себя в boot-сектора дискет. При этом оригинальное содержимое секторов не сохраняет. Периодически вирус проявляется, стирая содержимое CMOS.

## PFS (aka Poful), семейство

Неопасный резидентный файлово-загрузочный зашифрованный стелс-вирус. Заражает MBR винчестера и записывается в конец COM- и EXE-файлов. При запуске зараженного файла вирус записывается в MBR, перехватывает INT 21h и остается резидентно в системной памяти.

Помимо стелс-функций вирус использует ряд достаточно сложных методов для скрытия своего присутствия в системе. При заражении MBR вирус вызывает процедуры прямого чтения/записи секторов через порты контроллера и обходит таким образом встроенную в BIOS антивирусную защиту. При заражении памяти вирус копирует в нее всего 339 байт своего кода (обработчик INT 21h). Таким образом, вирус практически не занимает обычной DOS-памяти и не присутствует в списке резидентных программ при просмотре карты памяти.

## Macro.Word97.Story

Макро-вирус, состоящий всего из одного макроса, который однако же имеет различные имена в зараженных документах и области общих макросов NORMAL.DOT – «Document\_Open» или «Document\_Close». В результате вирус активизируется при открытии и закрытии документов. При откры-

тии зараженного документа вирус записывается в стандартный шаблон NORMAL.DOT, при закрытии документов – заражает сами документы.

Вирус также имеет возможность распространять свои копии по каналам сети IRC. Для этого он ищет установленного в системе клиента mIRC и создает в его каталоге новый системный скрипт – файл SCRIPT.INI. Вирус ищет mIRC-клиента только в каталоге C:\MIRC и, соответственно, не способен поразить mIRC-клиента, если тот был установлен в любом другом каталоге. После этого вирус создает файл-документ STORY.DOC в каталоге C:\WINDOWS и записывает в него содержимое текущего (зараженного) документа. Этот документ затем рассылается в IRC-каналы. Посему, прежде чем принимать файлы через IRC, подумайте, а не подсушили ли вам вирус.

## I-Worm.SysClock

Internet червь (вирус типа червь), распространяющийся через e-mail, IRC-каналы, заражающий файлы на локальных компьютерах и распространяющий себя по локальной сети. Ворует системные пароли, взламывая и копируя содержимое PWL файлов на зараженных компьютерах, проявляет себя множеством способов.

Червь прибывает по e-mail довольно таки стандартным способом – в виде фальшивого сообщения с подключенным PKZIP. EXE файлом, который и является червем. При запуске червь устанавливается в систему, заражает файлы на локальном компьютере, передает свои копии на доступные логические диски (включая сетевые), поражает программу mIRC (клиент для доступа в сеть IRC), если она была установлена на компьютере, и посылает зараженные сообщения по электронной почте, используя для этого довольно-таки старую почтовую систему Eudora.





— 100% of the cottonseed produced

Как нетрудно догадаться, IRC обладала немалой привлекательностью для всей Интернет-братии и быстро превратилась в довольно-таки повседневную вещь. Однако народу хотелось большего. С развитием технологий, расширением сети и увеличением скорости каналов появилась возможность поддерживать диалог пользователей не только при помощи текста, но и с помощью передачи графической информации. Так зародились первые графические чаты (от английского глагола chat – болтать). Со временем они превратились в настоящие виртуальные миры, где пользователи могли не только, выбрав себе обличье, бродить по фантастической вселенной и обмениваться всевозможными знаками, дабы эмоционально дополнить сказанное, но и создать что-либо свое, отгрохав целый скульптурный комплекс, с тем, чтобы потом там «виртуально» прописаться, получить паспорт гражданина и печать на лоб.

## ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ

Технологии общения между пользователями сети развивались по двум направлениям. В первом случае разработчикам



BobDot- For help o  
BobDot- Admin: Re  
BobDot- There may  
BobDot- op fil  
BobDot sets to  
BobDot> :)  
<Vault\_Driller> :)  
<haxxida> report chupko  
<haxxida> na na bura bura  
<Paranoid> аскит погнать  
<haxxida> Загн... а больше не бы... прот... в...  
<haxxida> SCOUTER (NOW F.E.K Cyberia.mir.1)  
... ..  
... ..

Mark  
Paranoid  
haxxida  
Steve [PC]  
BobDot  
[Crazy]  
[haxxida]

ИНТЕРНЕТ

хотелось сделать виртуальное общение как можно более схожим с реальным. Появлялась графика, внедрялись новые технологии моделирования виртуальной реальности, и все это с одной целью – чтобы, попав в конкретный мир, пользователь чувствовал себя как дома. Во втором случае ставился упор на оперативность. Ведь чтобы попасть в IRC, необходимо установить себе программное обеспечение: чтобы забраться в Active Worlds, надобно скачать программу-клиент, зарегистрироваться, дождаться загрузки всех картинок. А на WEB чатах достаточно выбрать подходящий ник, и вы уже, что называется, в самой гуще разговора. Или зарегистрироваться в какой-либо системе online пейджинга и потом гордо раздавать всем знакомым свой «номер в сети». Хотя надо отметить, что, несмотря на развитие новых сетевых средств общения, старые news-группы до сих пор пользуются большой популярностью (на данный момент в мире существует около ста тысяч различных электронных конференций, причем подборка тем для обсуждения действительно гигантская: от прыжков с парашютом до программирования на языке Cobol).

И, наконец, самое последнее и чуть ли не самое важное – общаться в Интернет просто интересно. Новые собеседники, новые знакомые, интересные вам темы и анонимность, в конце концов. Возможность лепить свой образ собственными руками.

## ДВОЕ НА КАНАЛЕ – СПОР

На данный момент наиболее популярным способом общения все еще остается IRC. В состав сети входят несколько крупных подсетей (самые известные – Efnet, Dalnet и Undernet), суммарное число пользователей на различных серверах может достигать нескольких сотен тысяч. Чтобы получить доступ в IRC, достаточно скачать программу-клиент. Наибольшей популярностью пользуются mIRC и Pirc. По набору полезных функций, равно как и по интерфейсу, программы практически не отличаются, так что выбор зависит от вашего вкуса.

И вот программа скачана, установлена и запущена. Для начала попробуйте соединиться, скажем, с сетью Undernet. Причем не стоит расстраиваться, если первый попавшийся под руку сервер даст вам от ворот поворот: выберите другой и снова жмите кнопку Connect. Рано или поздно (зависит от загруженности сети и от массы других факторов) в окне программы появится служебная информация о выбранном сервере и выскочит меню со списком каналов. Вообще-то меню можно сразу закрыть – полезной информации там нет. Выбор каналов производится с командной строки. Равно как и все остальные действия, ведь IRC, ведущая свою родословную с терминальных систем, управляется различными командами, а графический интерфейс клиента лишь дополняет и упрощает ввод этих самых команд. Вкратце ус-

тройство IRC подсети можно охарактеризовать следующим образом: существует группа серверов по всему миру. Сервера постоянно обмениваются друг с другом информацией, таким образом, на канале могут находиться пользователи с разных серверов и при этом общаться между собой. Правда, иногда возникают так называемые net-split'ы, когда теряется связь между двумя серверами в сети, и в результате пользователи одного сервера не видят пользователей другого. Но это частный случай.

В любой подсети существует несколько десятков, если не сотен каналов. Канал – это как бы отдельная комната, где собираются люди, желающие общаться на заданную тему (тема, как правило, фигурирует в названии канала, например, puBo – все о пиве). Для начала можете попробовать в качестве имени канала любые комбинации со словом Russian.

## NEWS СЕРВЕРА

Знаете, что является самым большим, немодерируемым (то есть без всякого ценза) хранилищем информации в сети? Нет, это не FTP сервера, а новостные группы. Как уже было сказано выше, в мире насчитывается около ста тысяч различных электронных конференций. В их числе можно найти и ту, которая интересует именно вас, даже если вы решите почитать творение начинающих индейцев племени Мумба-Юмба. И даже если вам просто хочется чем-то занять время в обеденный перерыв на работе, то никто не мешает пролистать, скажем, подборку их fido7.su.humour или fido7.ru.anekdot, дабы впоследствии блеснуть знаниями всех свежих анекдотов в обществе своих знакомых. Причем существуют так называемые файловые группы, куда народ не только пишет сообщения, но и складировать разные полезные файлы, тем или иным образом имеющие касание к теме основной конференции. Так, например, в дополнении alt.music была создана alt.music.uue, куда каждый желающий может отправить свою собственную музыкальную композицию. И ведь, что самое интересное, отправляют. А в том же alt.binary.music.midi можно найти midi файлы с композициями любого известного певца (певицы), достаточно только попросить и запастись терпением, просматривая все новые сообщения и выискивая интересующий вас файл. Существуют даже alt.binary.cracks, где постоянно публикуются читы, трейнеры и взломщики к новым играм.

Что необходимо для чтения электронных конференций? Модем, подключение к Интернет и стабильный news-сервер. Если у вас хороший провайдер (например, Demos, Zenon, Glassnet), то в комплекте бесплатно оказываемых услуг вы найдете и новостной сервер. После чего, скачав программу-клиент и указав в настройках необходимую информацию (адрес сервера, имя пользователя, e-mail и пароль, если требуется), вы получите список всех до-

ступных новостных групп. Пролистав список и выбрав интересные темы, можете подписаться на получение какой-либо конференции, дабы не искать каждый раз ее название. В качестве программы рекомендую использовать Forte Free Agent. Либо, если вы не привыкли устанавливать к себе на компьютер «всякий бесполезный хлам», можете воспользоваться встроенной программой для чтения news-групп браузера. И Internet Explorer (в полном варианте установки), и Netscape Communicator включают в себя модуль для работы с электронными конференциями.

Возможен вариант, что у вашего провайдера нет своего собственного новостного сервера. Не отчаивайтесь: в сети существует масса свободных news-серверов, причем есть среди них и сервера с возможностью постинга (то есть позволяющие отправлять сообщения незарегистрированному пользователю). Зайдите на любой крупный поисковый сервер (например, Yahoo!, Altavista, Rambler, Yandex) и введите в строке поиска «Free News Server». В крайнем случае, можете использовать news.portal.ru и ddt.demos.su, правда, новостных групп там ни ахти как много. Зато все русские.

## WWW-CHAT

Последнее время большой популярностью пользуются web-чаты, расположенные на страничках пользователей. Если раньше посетитель сайта мог лишь расписаться в гостевой книге и там же задать вопрос хозяину странички, то с появлением свободно распространяемых java-апплетов чатов и даже целых сетевых служб (таких, как parachat), предоставляющих услуги chat-серверов, общение между посетителями серверов непосредственно на самом сервере стало обыденным делом. Любой уважающий себя тематический сайт располагает небольшим web-чатом. Наиболее популярны в России такие сервера, как www.krovatka.ru и www.divan.ru.

Однако у WWW-чатов есть масса недостатков. В частности, одним из таких недостатков являются ограниченные возможности любого чата. Скорее всего, вам лишь дадут выбрать цвет имени и текста, редко где разрешают выбирать используемый шрифт и его размер. И никакой вам частной беседы, а о том, чтобы переслать знакомому файл, можете даже и не мечтать. Публика, собирающаяся на таких чатах, весьма специфическая (частное мнение автора). И не факт, что на чате журнала «Навигатор Игрового Мира» вам удастся поговорить с его авторами: скорее всего, получите великолепный шанс поучаствовать в обсуждении проблем тяжкого похмелья.

Посему не так давно была создана интересная программка. Представьте себе: зашли вы на сайт, скажем, www.anekdot.ru, почитали анекдоты, посмеялись и вспомнили шутку, которую вам вчера дядя Вася со второго этажа рассказал. А шутка прямо-таки ядреная! И захотелось вам этой

BobDot- For help o  
BobDot- Admin: Re  
BobDot- There may  
BobDot- op fil  
BobDot sets to  
BobDot> :)  
<Vault\_Driller> :)  
<haxxida> report chupko  
<haxxida> na na bura bura  
<Paranoid> аскит погнать  
<haxxida> Загн... а больше не бы... прот... в...  
<haxxida> SCOUTER (NOW F.E.K Cyberia.mir.1)  
... ..  
... ..

Mark  
Paranoid  
haxxida  
Steve [PC]  
BobDot  
[Crazy]  
[haxxida]

ИНТЕРНЕТ

125



шуткой поделиться со своими единомышленниками, такими же весельчаками, как и вы. А как еще поделишься? Разве что анекдот новый прилещешь. Так ведь есть люди добрые на белом свете. Додумались они, как сблизить двух людей, интересующихся одним и тем же. Нужно научить тупой сайт объединять всех своих посетителей в отдельный чат. То есть, скажем, если вы читаете [www.gazeta.ru](http://www.gazeta.ru), то проблемы бомбежек Югославии можно тут же обсудить с такими же умными и образованными людьми. Чувствуете разницу? Теперь уже не вы ищете собеседника, а все получается как-то само по себе.

Резонный вопрос – что же для этого надо? Всего лишь скачать необходимый клиент-надстройку для браузера и зарегистрироваться, посетив сервер <http://www.hypernix.com>. После инсталляции программа прописывает себя в «Автозагрузку» и при запуске браузера подключается к собственному системному серверу, запрашивая оттуда список активных каналов. Вы отправляетесь на какой-нибудь сайт, и внизу автоматически выскакивает окошко, в котором отображаются ники таких же умных пользователей, ищущих общения и понимания, как и вы. А дальше – стандартный чат. И, надо отметить, весьма неплохой чат. Есть возможность вступать в личную переписку с одним из пользователей либо фильтровать реплики особо назойливых юных дарований, ищущих самоутверждения идиота. И все это бесплатно. И все это быстро. И все это работает! И будет работать еще лучше, если вы расскажете всем своим друзьям, знакомым и даже соседу дяде Васе, какая это классная программа – Gooue. Ведь, согласитесь, беседа не только помогает убить время, но и приносит массу приятных эмоций.

## ВИРТУАЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Человеку всегда хотелось достичь чего-то большего по сравнению с тем, чего он достиг в реальной жизни. Ему хочется строить воздушные замки и править мирами. Ему хочется хотя бы один час в неделю побыть хозяином своей собственной вселенной. И именно эту возможность предоставляет ему сеть виртуальных миров – Active Worlds.

Прародителем Active Worlds принято считать Microsoft Comic Chat (разновидность IRC программы, где пользователи могли не только обмениваться фразами, но и перекидываться веселыми картинками, проигрывать звуковые файлы и выражать по поводу разговора бурный восторг либо негодование). Как бы то ни было, вселенная Active Worlds родилась в конце 1996 года.

Вначале это был всего один мирок, представленный в виде космической орбитальной станции. Пользователь скачивал программу-клиент, называвшуюся Active Worlds Chat, и присоединялся к серверу. После чего попадал в небольшую комнатку с портретами на стенах и выбирал свое новое обличье в виртуальном ми-

ре, ткнув на тот или иной портрет. После выбора персонажа вы переносились на станцию и могли побеседовать с другими пользователями.

Станция состояла из шести модулей (один из них – основной, где вы, собственно, и начинали свое путешествие), соединенных между собой лифтами-телепортерами.

Каждый модуль носил определенное название (например, «Наука», «Литература», «Интернациональный» и т. п.) и состоял из нескольких отделений. Если вы хотели поговорить о книгах Рэя Бредбери, то отправлялись в модуль «Литература», а там искали комнату «Научная фантастика». В некоторых модулях можно было найти телепортеры, переносящие вас в другой виртуальный мир, где также можно было побродить и пообщаться с единомышленниками. Кстати, был там и своеобразный «Нескучный сад», где обитали фанаты Толкиена :-).

Постепенно станция разрослась прямо-таки до гигантских размеров, и разработчики решили поделить ее на несколько отдельных миров. Сказано – сделано: на основе языка VRML были созданы несколько виртуальных вселенных. Такие возможности открылись благодаря появлению мощных процессоров, способных обсчитывать 3D-графику и производить рендеринг в реальном времени. Теперь вы могли, скачав небольшой браузер, присоединиться к серверу и взять оттуда только самое необходимое. Причем к вам на компьютер поступали не заранее отрендеренные изображения, а только их макеты, что значительно сокращало общий объем информации.

Сам процесс построения объектов и их текстурирования выполнялся непосредственно у вас на компьютере. Active Worlds стали пользоваться большой популярностью: ведь вы могли не только общаться с другими пользователями, но и выражать в разговоре свои эмоции, рассматривать великолепные трехмерные ландшафты и даже строить кое-что свое!

Если вы еще ничего не слышали о виртуальных мирах, то многое потеряли. Посмотреть хотя бы один раз, хотя бы одним глазком обязательно стоит. Программку-клиент можно скачать по адресу [www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com)

## ON-LINE ПЕЙДЖЕРЫ

У всех вышеперечисленных способов общения в сети есть один большой недостаток. Надо что-то скачивать, что-то ставить, куда-то лезть – в общем, прилагать определенные усилия для достижения цели. Однако существует целая группа программ, специально созданных для облегчения общения, чтобы человек мог поставить ее один раз и забыть. А программка будет жить своей жизнью, отлавливать моменты соединения с сетью, соединяться с нужным сервером и радостно кричать ему: «Здесь я! И IP адрес у меня такой-то!» Сервер же всем пользователям, заинтересо-

ванным в общении с обладателем программы, отправляет его координаты. И после этого вас может найти и о чем-либо спросить любой пользователь данной сети. Такие программки называются on-line пейджеры.

Наиболее популярным и чуть ли не самым первым on-line пейджером по праву считается ICQ. Свободно распространяемую версию программы можно достать по адресу [www.mirabilis.com](http://www.mirabilis.com). Установив ICQ и зарегистрировавшись в системе, вы получаете свой личный номер – UIN. Теперь, как только вы выходите в Интернет, клиентский модуль ICQ соединяется с сервером и пересылает ему «контактную информацию», чтобы вас могли найти другие пользователи сети.

После чего вы можете обмениваться сообщениями с друзьями, пересылать друг другу файлы, устраивать чаты на двоих, на троих, на четверых, наконец, слать друг другу голосовые сообщения – возможностей у программки просто вагон и маленькая тележка. Есть, конечно, и программы-конкуренты: такие, как AOL Instant Messenger и MSN Messenger, но упоминаются они лишь для полноты создания картины.

## МЕДИА-СВЯЗЬ

Вместе с улучшением протоколов связи модемов (X2/V.90) и появлением мощных компьютеров, способных кодировать и декодировать большие объемы информации, разработчики получили возможность создавать программы, способные записывать, передавать и воспроизводить звук в реальном времени. Так появились первые программы медиа-общения, давшие возможность пользователям не только обмениваться файлами и строчить друг другу длинные текстовые сообщения, но и общаться (само собой, при наличии микрофона) голосом, и даже реализовать давнишнюю мечту всех фантастов — видеотелефон.

На данный момент существует уже несколько программ, реализующих возможности голосового общения. Самой доступной принято считать Microsoft NetMeeting. Программа входит в стандартную поставку Windows 98 и позволяет пользователям, соединившись со специальным сервером-коммутатором, общаться друг с другом, передавать файлы, вести голосовой диалог и даже рисовать картинки на общем листе бумаги.

Также следует упомянуть о VDO Phone и Intel IPPhone, Cool talk и VoxPhone. Все вышеперечисленные программы реализуют функции, позволяющие клиентам вести голосовой и даже видео диалог (правда, в последнем случае модема явно будет недостаточно). Скачать их можно на любом крупном сервере с утилитами (например, [tucows.rinet.ru](http://tucows.rinet.ru) или [www.download.com](http://www.download.com)). Все программы распространяются как Shareware, так что пробуйте на здоровье.

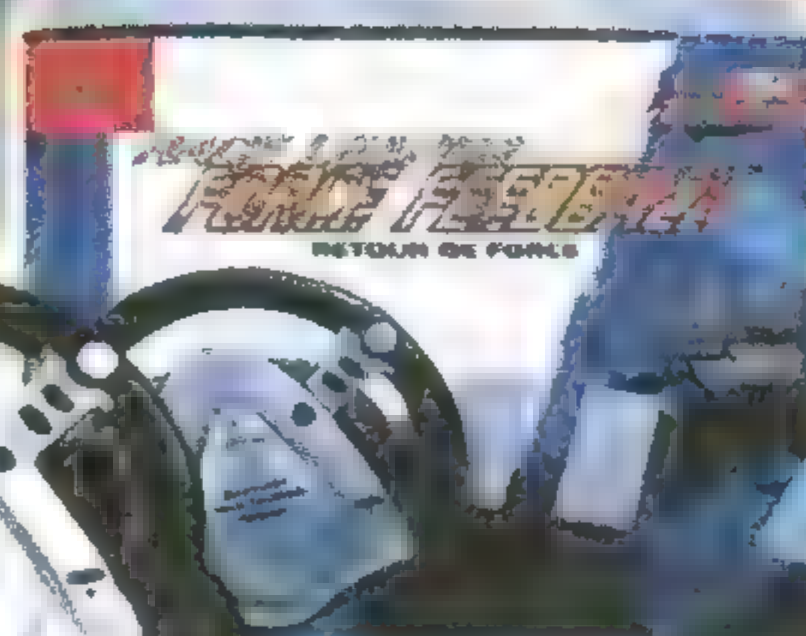
Дениска Киселев



# МАХИМАЛЬНАЯ ОТДАЧА!

РУЛИ И ДЖОЙСТИКИ GUILLEMOT

RACE LEADER FFB



JOY LEADER 3



RACE LEADER 3D



РЫЛЬЦЕ ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ: USB/COM

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ МАХИ BOOSTER



BOOSTER 160 RADIO 2x5W  
90Hz-20kHz + радио и наушники



BOOSTER 640 2x20W



SUBWOOFER 720 3D  
4x10W+30W, 40Hz-20kHz, 4 габарита



СКАНЕРЫ МАХИ SCAN AM

МАХИ ISIS 155

МАХИ SAUNDERS 64



DYNAMIC 3D



HOME STUDIO 2



HOME STUDIO Pro 64

дуплексом с 8 входами и 4 выходами, предоставляющая пользователю

на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду

Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:

COMPUTER 33-3531  
MEGATRADE 046-4980 046-4989  
MORD COMPUTERS 207-0048  
E-AXE COMPUTERS 25-124  
H-ZERO COMPUTER 22-1221  
SONAR SERVICE 142-0945

АЛТИН 24-310  
БОРИСЛАВ КИТАЙЦОВ 046-2069  
СТАРМАСТЕР 046-4989  
МУЛТИМЕДИА ДЕТРО 42-444  
МУЛТИМЕДИА ДЕТРО РАМОТ 43-1255  
МУЛТИМЕДИА ДЕТРО РАМОТ 2 047-2144

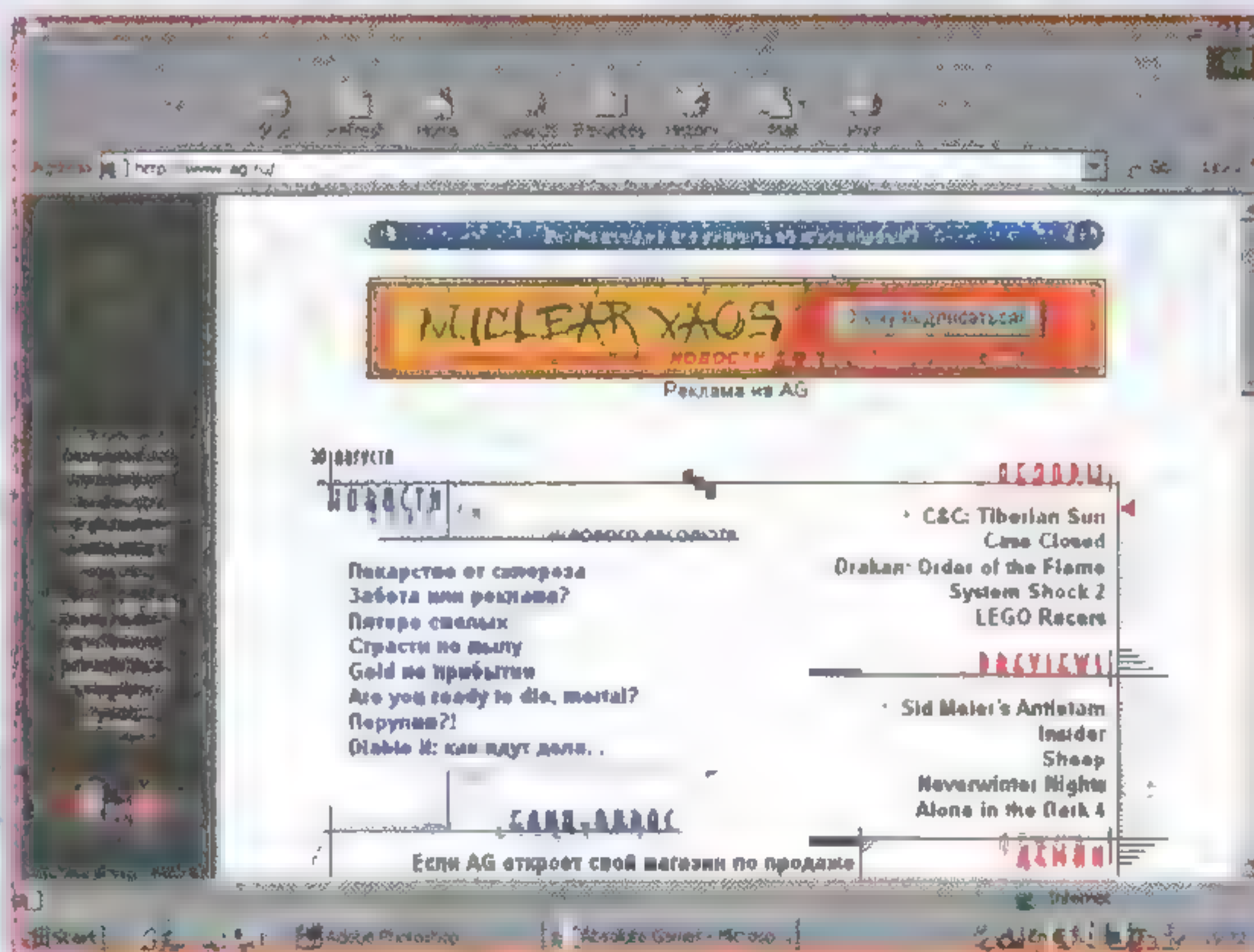
КОРТЕЖ ДОБРЫНИНСКАЯ 24-4692  
АЭРОТЕХКОРМАВ 200-0000  
АЭРОТЕХНИКА 046-0048  
БАЛТА АКАДЕМИЯ КОСМ 145-660  
БАЛТА СОКОЛ 45-0133  
БАЛТА ЦЕНТР 200-4450

подробная информация, техническая поддержка на [www.megatrade.ru](http://www.megatrade.ru)



# ИГРОВЫЕ САЙТЫ РУССКОГО ИНТЕРНЕТ

Самым популярным сайтом, посвященным компьютерным играм, на сегодняшний день является «Absolute Games» ([www.ag.ru](http://www.ag.ru)). Это солидный интернет-журнал, прямой аналог иностранного мэтра в области освещения игровых событий – Adrenaline Vault'a. Представлен почти полный набор разделов, а те, которые пока отсутствуют (например, чит-коды), обещают добавить после ввода в строй «Absolute Games 2». Обращает на себя внимание обширный список игр, готовящихся к выходу, с указанием предполагаемых дат релизов. Тесные отношения связывают этот сайт с другим, тоже весьма интересным, – «Nuclear Chaos». Он предназначен в первую очередь для поклонников трехмерных гейм-технологий. Особое место на «Абсолютных играх» занимает раздел «Моя игра». Он состоит из отдельных сайтов, являющихся, по словам самих авторов, «The part of Absolute Games family». Если вы сами ведете какой-нибудь любительский сайт, посвященный играм, то у вас есть все шансы тоже стать частью этой семьи. Пока что в разделе четыре странички, и удивляет широкий разброс тематики: от «скинов» к «Quake» до виртуального футбола и музыки из игр. Сюда также входит один из самых солидных российских сайтов, посвященных игре «Unreal», – «SkyTown». Если вы хотите воспользоваться популярностью «Абсолютных игр» для раскрутки своего сайта, но, тем не менее, не собираетесь входить в их семью, можно стать членом Absolute Games



Network. В разделе «.plan» авторы сайта треплются ни о чем – то о Ельцине, то об убийстве в немецком пабе. Читать это не менее интересно, чем собственно игровые новости. Ведет, идейно вдохновляет и потворствует всей этой чепухе один знакомый Зомбик.

Другим крупным источником информации может стать для вас сайт [www.games.ru](http://www.games.ru). Здесь представлены такие же разделы: новости, обзоры, прохождения. Печатается даже телевизионная программа. Но, предположим, вам уже надоели новости об играх (верно ведь, надоели?). Хочется и самому поиграть. И что же? Оказывается, можно оттянуться прямо здесь, в разделе «Игродром». Этот раздел едва не поставил точку на составлении обзора – меня еле-еле оттянули за уши от «DOOM'a». Игры

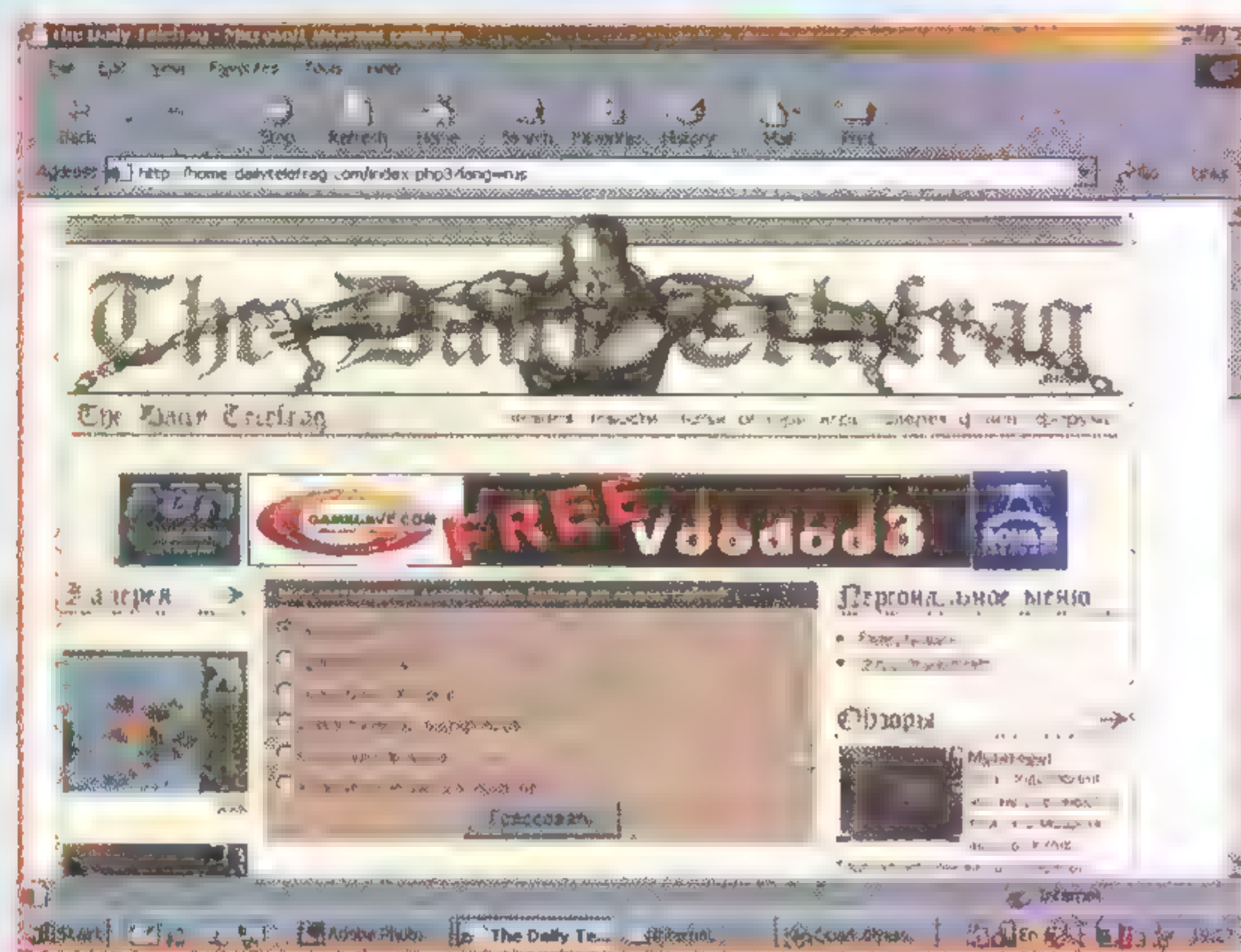
идут в окошке размером примерно в четверть экрана. Игр очень много, грузятся они очень быстро, а играть даже интереснее, чем в самые навороченные новинки. Самое главное – ничего скачивать и устанавливать на свой диск не надо, все станет играть из сети, даже если коннект у вас, мягко говоря, поганый. Перечислю лишь некоторые из игр.

«DOOM». Не «DOOM», конечно – монстры и оружие здесь другие. Вы ходите по уровням,

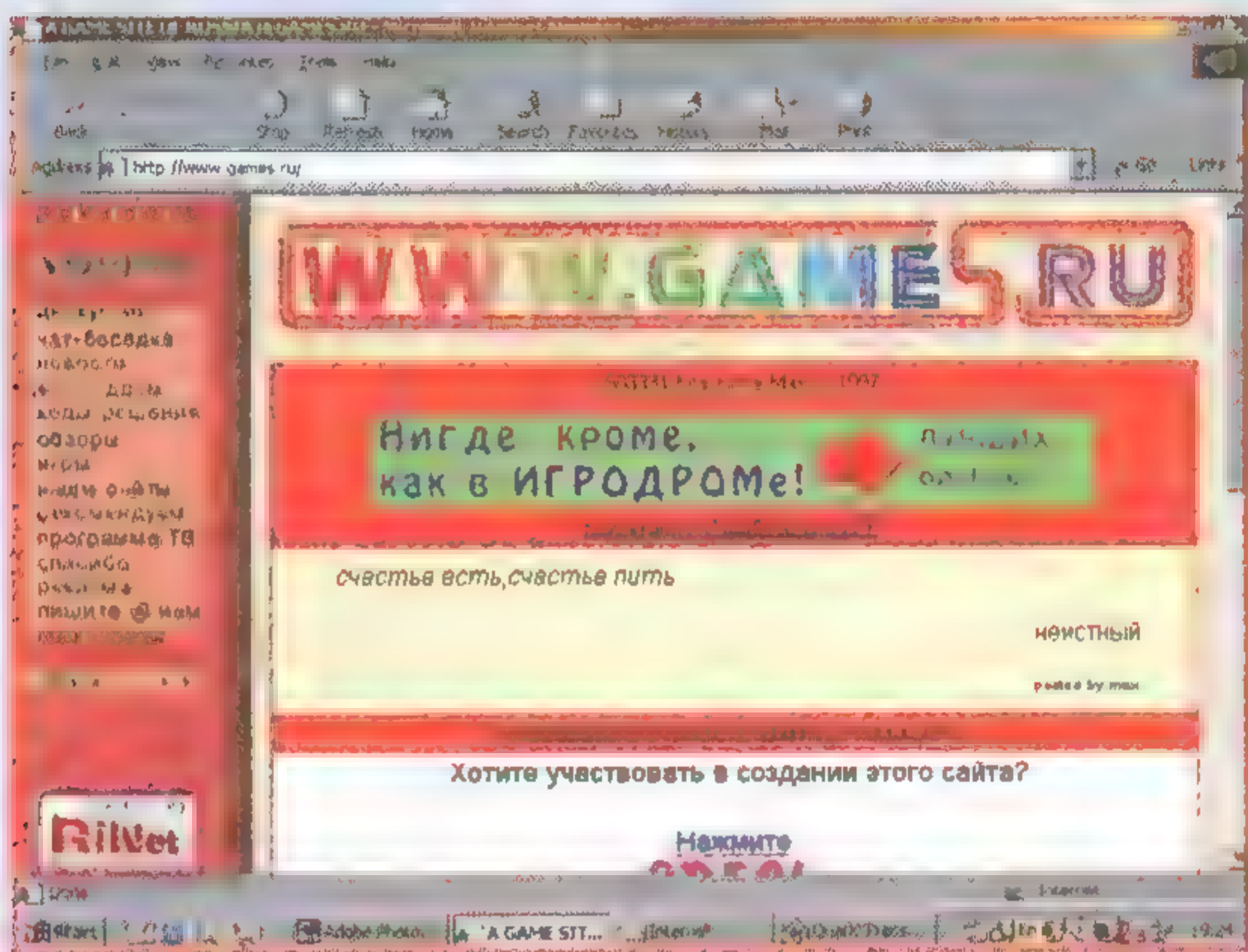
дизайном которых занимался поклонник «Вольфенштейна», и стреляете в роботов. Такая тупая стрельба потрясающе затягивает (несмотря на то, что «Unreal» давно пылится непройденным). При начале нового уровня здоровье восстанавливается полностью. «За чашей Грааля» – отправляемся, соответственно, за посудой. Ролевичок красивый и милый. Что-то неуловимо напоминает японские образцы жанра, хотя главный герой нарисован в типично западной традиции. «Tank War» – минимализм на марше, и вновь чрезвычайно увлекательно. Главное – осознать, что танк, в отличие от рядового думера, еще в состоянии вращать башкой, то есть башней. Вражеские танки на порядок слабее вашего и выносятся парой попаданий (или, может, так только в начале игры?). А вот «Русские идут», то есть «атакуют», это игра про наших. Сложная, особенно если вы отвыкли скроллить мир и стрелять в одном направлении. А есть ведь еще логические игры, настольные (не AD&D, а типа реверси), спортивные, стратегии и даже многопользовательские.

Резюме по этому сайту: такие штуки необходимо запрещать. Однозначно. Не ходите туда ни в коем случае. Иначе не вернетесь. Сперва забудете, зачем, собственно, в Интернет полезли, потом – какое сегодня число, потом – свое имя...

На сайте «3D News» ([www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru)) вас встретит меланхоличный мужчина, одетый в стиле тридцатых годов и курящий сигару. Кажется, вот-вот достанет бутылку виски. Опять-таки все посвящено трехмерным играм – обзоры, патчи и пр. Первоначально назывался 3Dfx.ru, а по итогам 1998 г. признан лучшим игровым сайтом года. Если ткнуть на физиономию мужчины с сигарой, можно попасть на страничку автора данного сайта.

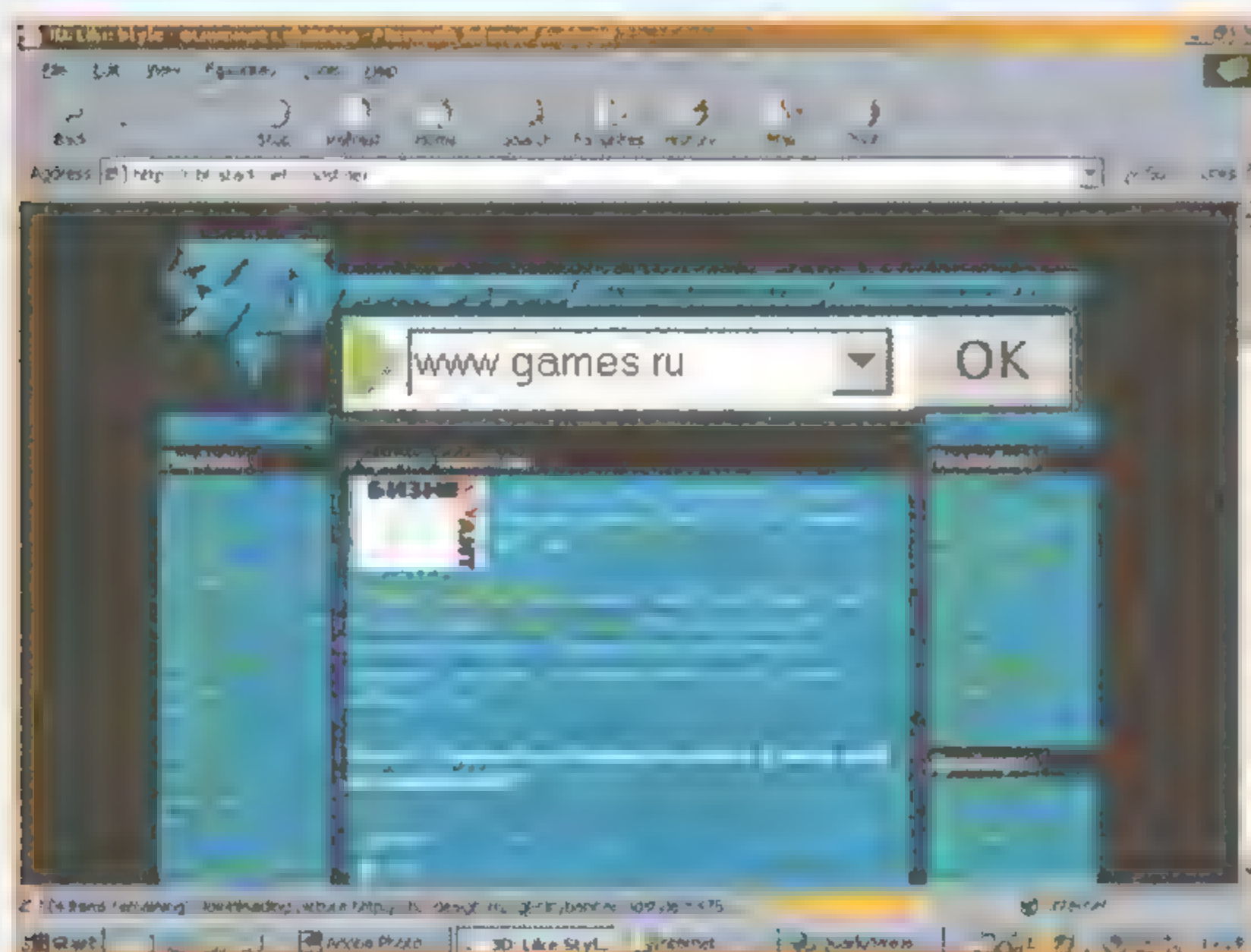


Далее у нас идет «The Daily Telefrag» ([www.dtf.ru](http://www.dtf.ru)). Опять-таки упор делается на трехмерных технологиях. Имя ЗАВХОЗ'а для многих уже стало культовым, хотя далеко не все оценили его попытку создать обычный сайт. Поясним, что в свое время этот автор прославился тем, что выкладывал «странички, не испорченные дизайном». Для тех, кто в разведшколе изучил





латышский вместо русского, предусмотрена английская версия. Добавим, что здесь представлены новости, обзоры, файлы для докачки, форумы, и на эту тему впредь распространяться не будем, чтобы не повторяться. Подобные разделы обычно присутствуют на всех сайтах, посвященных играм, и мы станем рассказывать только об отличительных чертах того или иного сайта.



Сайт «3D: Like Style – популярно о 3-х мерном!» (<http://ixbt.stack.net/~3dstyle>) ошарашивает мелким, убористым шрифтом и обилием текста. Да, популярным его можно назвать только в плане посещаемости. На деле же это – профессиональный хардкорный сайт, во многом нацеленный на профессионалов. Одни только названия разделов чего стоят: «Процессоры», «Видео», «Аудио», «Виртуальное», «Программы», «Тесты»... Настройка видеокарт, драйверы. Галерея псевдотрехмерных картинок. Постоянно обновляемый FAQ, в котором отвечают по существу, а не по принципу «Read the F... Manual». Отдельный раздел по виртуальной реальности. Многочисленные опросы. А если вам кажется, что вашего мнения не спросили, предложите свою тему для опроса. Если вы хоть что-то понимаете в том, что пыхтит внутри вашего компьютера, приходите сюда обязательно.

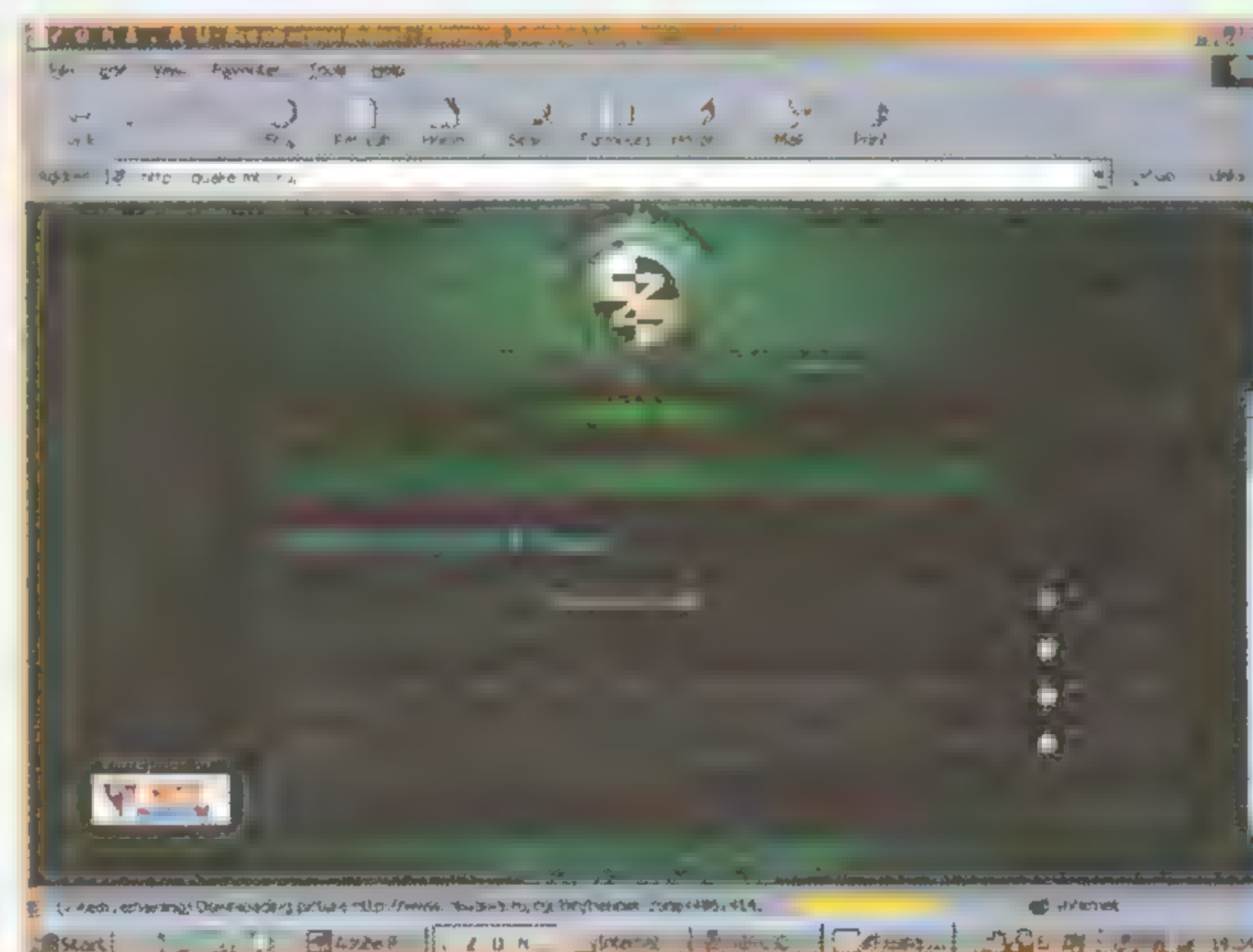
Сайт «Zone.Ru» вначале озадачивает своим адресом ([quake.mtu.ru](http://quake.mtu.ru)). Но нет – это не тусовка квейкеристов, а еще один крупный новостно-информационный сайт, хотя, конечно, тематический. Бал правит не только «Дрожь», но и еще «Team Fortress», «StarCraft» и почему-то «Tetris». Злые языки утверждают: это потому, что «Тетрис» – единственная игра, в которой не надо убивать и которая была бы понятна чугунным мозгам квейкериста. В любом случае вы найдете здесь обширный список игровых клубов (полтора десятка), а также достаточно полную информацию по указанным играм. В том числе много полезных советов тем, кто только приобщился к игровому времяпрепровождению, а также словарь, который растолкует даже самые непонятные термины. Ребята называют себя «Самым крупным игровым сервером в Рос-

сии», причем, не одни они претендуют на это звание.

А вот это нечто новенькое – «GameS.Msk.Ru», расположенный по одному и тому же адресу. Сайт посвящен исключительно тому, как можно пройти игру побыстрее. Коды, солюшены, хелпы. Гreet души и радует глаз название сайта: «Азбука для героя». Сразу понимаешь, что это для нас и про нас, и именно сюда надо заходить почаще. К сожалению, надпись эта крупными буквами не сделана и играет лишь роль названия заглавной страницы. Вы можете сами оставить свои рекомендации, и для этого вообще не обязательно уметь писать. Не удержусь и приведу один совет с этого сайта (к игре): «В этой игре есть такая мультяшка если ты разговариваешь с каим'нть послом предлагаешь ему заключить союз а он заявляет што у на и так всё номано ненужен ты нам надо умо ето предложение втирать до тех пор пока он несагласится у меня раза с третьёво все соглашались...» Понимаешь разницу

между грамотностью вообще и грамотностью компьютерной. Кстати сказать, если предыдущие сайты в какой-то степени были взаимозаменяемы, то у этого конкурентов меньше, гораздо меньше. Оторваться от этого сайта тоже сложно, причем работают над ним не абы как. Вы найдете здесь и значительное количество развернутых walfththrough'ов, в том числе для седьмых «Героев Меча и Магии», причем написано высокопрофессионально. Сбросьте ссылку обязательно.

Страничка «List.Ru» будет скачиваться довольно долго, но, поверьте, она этого стоит. Это не сайт, и не игровой, а раздел обширного каталога ресурсов русского Интернет ([www.list.ru/catalog/10291.html](http://www.list.ru/catalog/10291.html)). Кроме компьютерных игр представлены также ссылки на сайты, посвященные играм телевизионным, азартным, карточным и пр. В особый подраздел выделены ролевые игры. К счастью, все сайты даются в строго алфавитном порядке, а к каждому названию приводится еще и краткая анно-



тация. Поэтому проще просмотреть весь список и выбрать оттуда интересующие вас темы. Более того, здесь вы даже сможете узнать уровень популярности того или иного сайта. Сразу видно, что работали профессионалы – ссылку сюда must have. Правда, не обошлось и без курьезов: профессионалы-то профессионалы, но не совсем в той области; команду Nival Entertainment, например, они определили как «начинающую команду разработчиков».

Сайт «Мегадром Агента Z» ([www.megadrom.ur.ru](http://www.megadrom.ur.ru)) возвращает нас в мир игровых новостей и обширных подборок информации: превью, обзоры, демоверсии... Отличается этот сайт от предыдущих, во-первых, отдельным разделом, посвященным PlayStation, а во-вторых, своим главным героем – Агентом Z. Это одна из попыток создать русский комикс, чрезвычайно удачная в плане исполнения; но, увы, успех на рынке ему не грозил, особенно после кризиса прошлого года. Досадно, что создатели сайта не позаботились выложить комикс целиком. В остальном – добротный игрово-информационный сайт.

«Любишь – играй!» – призывает нас одноименный сайт. Правда, они не спрашивают, что именно мы любим. В Rambler'е сайт идет именно под таким названием, но на заглавной странице стоит другое: 3Dgame.Net ([www.3dgame.net](http://www.3dgame.net)). В остальном – обычное: обзоры, превью... Почему-то многие ссылки отсылают нас, скажем, на GameSpot (крупный забугорный игровой сайт). Изюминки нет.

«Игровая комната» ([gamer.raduga.ru](http://gamer.raduga.ru)) радует яркой заставочной страницей и ссылкой на то, что является членом этого детско-игрового сообщества. Стоит ли удивляться, что первым же разделом, на который мы натываемся, становятся «Стрелялки-убивалки», а первой игрой в ней – «Убей всех». Как вы уже поняли, речь снова идет об онлайн-играх, не требующих закачек на ваш компьютер. Авторы сайта честно предупреждают: играть с нами безопасно, т. к. нет опасности заразиться. Этот сайт на порядок лучше предыдущего, посвященного он-лайн-играм без закачки, так как действительно идет практически на целом экране. Для поклонников «Вавилона-5» представлена

возможность не дожидаться, пока Sierra создаст одноименную игру. Вам потребуется очень хорошая мышь и коврик, чтобы вас не сбили.

Мы рассказали только о некоторых наиболее популярных сайтах русского Интернет, посвященных компьютерным играм. Если вы хотите узнать обо всех других, отправляйтесь на уже упомянутый нами «List.Ru», и вы сможете интересно провести немало времени, изучая игровые новости и тратя деньги на Интернет.

Денис Чекалов



# ОЗОРНОЕ УБИЙСТВО

– Мы не хотели ничего такого, – пропихивал парнишка. Он закрывал голову руками, словно боялся, что ему вот-вот отвесят подзатыльник. Очевидно, подросток привык к такому обращению. – Это должна была быть только шутка, больше ничего.

– Шутка? – Моя партнерша наклонилась над сидящим тинейджером, и ее длинные крепкие пальцы обхватили парня за подбородок. – Ты и твои приятели убили человека – вот что ты называешь озорством.

Подросток нахохлился еще больше, его щеки надулись и одрябли, как бывает у человека, который готов вот-вот готов заплакать, но ложная гордость мешает ему проявить свои чувства.

– Оставьте его, мисс Дюпон, – флегматично бросил инспектор Маллен из отдела по расследованию убийств. – Мне тоже жаль парнишку, точно так же, как и вам, и я не боюсь в этом признаться. Но он совершил убийство – и теперь ему придется провести молодость в колонии для несовершеннолетних.

Инспектор осмотрелся вокруг, словно ища место, куда мог бы сплунуть, выражая тем самым переполнявшие его чувства. Однако ни персидский ковер, устилавший пол нашего кабинета, ни выполненная на заказ из дорогого дерева мебель не показались ему подходящей мишенью, поэтому он оставил свою слюну при себе точно так же, как и жалость.

– Ты должен благодарить судьбу, приятель, что тебе еще не стукнуло восемнадцати, – заметил я, отходя от книжных полок. – Вашей подружке Миринде повезло гораздо меньше. Ей уже двадцать один, поэтому пара десятков лет в женской тюрьме ей обеспечена.

Франсуаз пружинисто распрямилась и обожгла меня осуждающим взглядом.

– Ты не должен пугать парнишку, Майкл, – процедила она. – Разве ты не видишь, в каком он состоянии?

– Никто не напугает его больше, чем приговор суда, – хмыкнул инспектор Маллен и было неясно, пытается он в очередной раз содрать или же говорит серьезно. – Я знаю, сестра этого парня долгое время была вашей подругой, мисс Дюпон. И это единственная причина, по которой я вообще согласился привести его сюда. Она уже обращалась к нескольким адвокатам, которых высоко ценят, но ни один из них не стал даже говорить о том, что мальчишку могут оправдать. Все, на что они советуют рассчитывать, – это срок поменьше. Но черт возьми, провести даже это время в тюрьме, в таком возрасте...

Инспектор опустил на подростка тяжелый взгляд и не произнес больше ни слова. Самая неприятная сторона в работе полицейского, пожалуй, состоит в том, что тебе приходится арестовывать людей, которым ты сочувствуешь, и отпускать на свободу отпетых негодяев, у которых достаточно денег на подставных свидетелей и ловких адвокатов.

Если Маллен иногда завидует мне и моей партнерше, то вовсе не от того, что наши гонорары в несколько десятков раз превышают жалование, которое выплачивает инспектору муниципалитет. Если бы шла речь только о деньгах, Маллен со своими способностями хорошего детектива мог бы без труда найти для себя тепленький уголок в какой-нибудь страховой компании, где всегда нужны умные сотрудники для разоблачения нечистоплотных клиентов.

Маллен завидует тому, что, будучи независимыми аналитиками-консультантами, мы можем принимать к рассмотрению только те дела, которые нам нравятся. Однако и в этом правиле имелись свои исключения – и одно из них сидело сейчас в нашем кресле для посетителей и громко сморкалось, грозя испачкать ковер.

Подобные вещи портятся от того, что их обливают всякой гадостью, а ведь однажды его уже пришлось чистить, когда Франсуаз убила в нашем кабинете ножом китаец, который попытался меня застрелить.

– Давай начнем сначала, – произнес я, усаживаясь на кончик стола и болтая в воздухе ногой. Обычно эту позу занимает Френки, но я был настолько взбешен, что хотел успокоиться. Я не мог быть уверен, что, оставаясь на ногах, не врежу этому мальчишке. – Сколько месяцев ты уже работаешь в «Зале озорства»?

Произнеся это, я поднял на Франсуаз глаза, давая ей понять, что если Френки решила оказать помощь пареньку, то я уже приступил. Хотя я вообще не одобряю ее многочисленных знакомых, которые горазды приносить исключительно неприятности, а в частности полагаю, что колония для несовершеннолетних является наилучшим местом для проживания подобного субъекта, как наш теперешний горе-клиент.

– Три месяца, – пробормотал подросток. – Мне там нравилось, мистер Амбрустер.

– В колонии будет не так интересно, – заверил его я. – Твой приятель Сэм и его сестра Миринда пригласили тебя. Они говорили, ты сможешь заработать хорошие деньги, занимаясь лишь тем, что весь день

напролет будешь играть в видеоигры, я правильно тебя понял?

Инспектор Маллен пожал плечами и отошел к дальнему окну, откуда принялся любоваться садом, раскинувшимся под нашими окнами.

– Миринда там заместитель главного менеджера, – пояснил подросток. – Они искали двоих ребят, которые разбирались бы в компьютерах. Вначале у них там стояли только игровые автоматы, и им не нужен был большой штат. Но потом владелец клуба решил установить еще и компьютеры, объединив их в сеть и подключив к Интернету, чтобы привлечь больше клиентов. Им потребовалась пара ребят, которые бы в этом понимали и пару часов в день занимались оборудованием.

Он снова шмыгнул носом, затем поднял на меня глаза. Несмотря на то что моя партнерша была для него «тетя Френки» и по просьбе ее подруги мы вообще начали пытаться извлечь этого паренька из истории о преднамеренном убийстве, мальчишка инстинктивно почувствовал, что именно в моем лице сможет найти самого надежного союзника.

Франсуаз стояла около своего стола, сложив руки на груди.

– Владелец клуба был найден мертвым в понедельник двумя работниками из службы по уборке помещений, – жестко произнесла она, и бедный парнишка так глубоко ушел от ужаса в кресло, что чуть не провалился на пол. Моя партнерша обычно не замечает, какое воздействие на окружающих оказывает ее грозный вид, а напугать этого подростка было так же просто, как и добиться для него самого строго судебного приговора. – Кто-то перемонтировал его перчатку для виртуальной игры, подсоединив к пальцам провода высокого напряжения. Когда владелец клуба включил питание, его сожгло на месте ударом тока.

– Все это не очень похоже на шутку, – согласился я, наклоняясь к мальчику. – Когда полиция сняла отпечатки с проводов и виртуальной перчатки, там были обнаружены следы твои, Сэма и Миринды. Это еще не означало бы, что вам троим грозят веселые деньки за решеткой, если бы сотрудники из отдела по расследованию убийств не поймали вас при помощи хитрости.

– Они не говорили, что мистер Стивенс умер, – обиженно сказал подросток, и в его голосе вновь послышались надвигающиеся слезы. – Офицер просто сказал мне, что мы поступили нехорошо, и если



расскажем все сами, то нас не накажут так строго...

— Вы признались, что по предложению Миринды перемонтировали виртуальную перчатку, подсоединив ее к электрической сети, — процедила Френки с такой ненавистью, словно была готова убить парнишку на месте — моя партнерша всегда приходит в ярость, когда сталкивается с тем, что человеческая глупость приводит к трагедии.

— Но это было совсем не так, — воскликнул подросток, и его голос прозвучал так жалобно, что я нахмурился. — Мы подключили перчатку к другому проводу. Его должно было просто немного трянуть. Это такая шутка. Мы хотели повеселиться...

— А мне кажется, ваши отношения с мистером Стивенсом не располагали к озорству, — резко сказала моя партнерша. Она готова была растерзать меня за то, что я пугаю мальчика, в то время как сама чуть ли не доводила его до нервного припадка. Мне не нравилось, что Френки чувствует себя ответственной за этого парня только потому, что он является младшим братом ее подруги. — Сотрудники клуба показали, за последние несколько недель он был крайне недоволен тобой и твоим приятелем, Сэмом, так как вы слишком много времени уделяли игре на компьютерах и автоматах вместо того, чтобы заниматься работой, за которую вам платили. Когда же Миринда попыталась за вас вступить, он пригрозил, что уволит и ее, если она не останется в стороне. Это правда?

— Тебе лучше ничего не скрывать, — произнес я. — Раз ты уже открыл рот, придется говорить все до конца. Это ведь не было дружеской шуткой, верно? Вы хотели наказать мистера Стивенса за то, что он с вами так обращался. Или я неправ?

— Нет, мистер Амбрустер, — парнишка поднял на меня глаза, и я с омерзением заметил, что он начал-таки плакать. — Мы хотели только пошутить.

— Ну что здесь скажешь, — вздохнул инспектор Маллен, подтягивая ремень брюк и расправляя плечи. — По мне — так это все вседозволенность, Амбрустер. Нынешней молодежи дали слишком много свободы, вот что я вам скажу. У них все есть — автомашины, дорогая одежда, стереосистемы. Может быть, они все это заработали? Нет, родители делают им подарки, так как сами были лишены в детстве дорогих игрушек. — Полицейский сосредоточенно поскреб в ухе. — Нет, в мое время все было иначе.

Он облокотился на свою машину и хмуро посмотрел на небо — небо, которое троим только начинающим жить людям предстояло видеть отныне лишь из тюремного двора.

— Полиция не нашла никаких подтверждений их рассказу? — спросила Френки. — Может быть, есть что-то, о чем вы не захотели говорить в присутствии парнишки?

Инспектор Маллен ухватил себя за нос и сосредоточенно затерев кончик.

— Какому рассказу, мисс Дюпон? Их слова полностью подтверждают версию обвинения, а теперь уже поздно отказываться от прежних показаний. Да и отпечатки выдают ребят с головой. Рядом с тем местом, где обнаружили тело, и в самом деле проходит несколько проводов с гораздо меньшим напряжением — для жизни оно не опасно. Но что это доказывает? С натяжкой можно вести речь о непреднамеренном убийстве, а версию о несчастном случае вряд ли примет хотя бы один судья.

— Парнишка не похож на убийцу, — заметил я, но эта с трудом составленная фраза была единственной, которую я мог высказать в защиту нашего клиента.

— А они теперь все не похожи, — серьезно ответил Маллен. — Это-то и пугает меня, Амбрустер. В мое время все было проще. Парни дрались из-за девчонок и резали друг друга ножами. Это я могу понять. Грабили людей на улицах, совершали налеты на магазины. Но то, что происходит теперь... — он махнул рукой.

— Вседозволенность, Амбрустер, полная свобода. С самого рождения им позволяют иметь свое мнение. Мало того! Теперь это приветствуется. Каждый должен говорить то, что отличало бы его от других, вот нынешняя мода. Если бы я посмел высказать что-то, что было бы не по нраву моему старику, он просто съездил бы мне по морде, и на этом все и закончилось. А теперь, видите ли, мы должны уважать этих сопляков только потому, что они тоже люди.

Я посмотрел на инспектора Маллена с неодобрением. Во-первых, полицейский был совершенно прав, а во-вторых, в данном случае я не мог высказать своего одобрения его позиции, поскольку это означало бы обидеть Френки.

— Им все позволено, — продолжал Маллен. — И вот эти компьютерные игры. Я был в этом чертовом клубе, Амбрустер. Знаете, чем они там занимаются? Убивают друг друга все время напролет. Лупцуют по мордам. Есть ведь какие-то умные игры, где надо думать. Шахматы, в конце концов. Но это их не интересует. Лишь бы крови побольше да всяких мерзких подробностей.

Он тяжело вздохнул.

— Я не знаю, как мы будем работать лет через десять, Амбрустер. Вы правы — эти сопляки не похожи на убийц. Когда в мое время мальчишка всаживал другому пулю в брюхо, он считал себя крутым потому, что прикончил человека. Теперь все иначе. Они не считают убийством то, чем занимаются. Это всего лишь форма самовыражения. Судьям такого не понять — они сидят в своих кабинетах, вершат закон и без колебаний отправят всех троих за решетку. А вот что делать нам, полицейским? Позакрывал бы я к чертям все эти клубы с компьютерными играми.

— Не лучший день для инспектора Маллена, — бросил я, когда синяя с белым полицейская автомашинка покатила вперед по подъездной аллее нашего особняка.

— А ведь ты был с ним согласен, да, Майкл? — процедила Френки, и в ее голосе я не почувствовал дружеского тепла.

— Сложно будет воздействовать на судью каким-либо способом, — пожал плечами я, стараясь подбирать слова так, чтобы не расстроить свою партнершу. — В последнюю пару лет произошло более двух десятков случаев, когда несовершеннолетние совершали убийства в основном при помощи огнестрельного оружия. Люди устали от того, что собственные дети шпигуют их пулями. Окружному прокурору достаточно только представить информацию о том, какого рода игры наличествуют в клубе «Зал озорства», как каждый из присяжных мгновенно посчитает всех троих опасными маньяками, а добрая половина пожалеет о том, что в Калифорнии отменили смертную казнь.

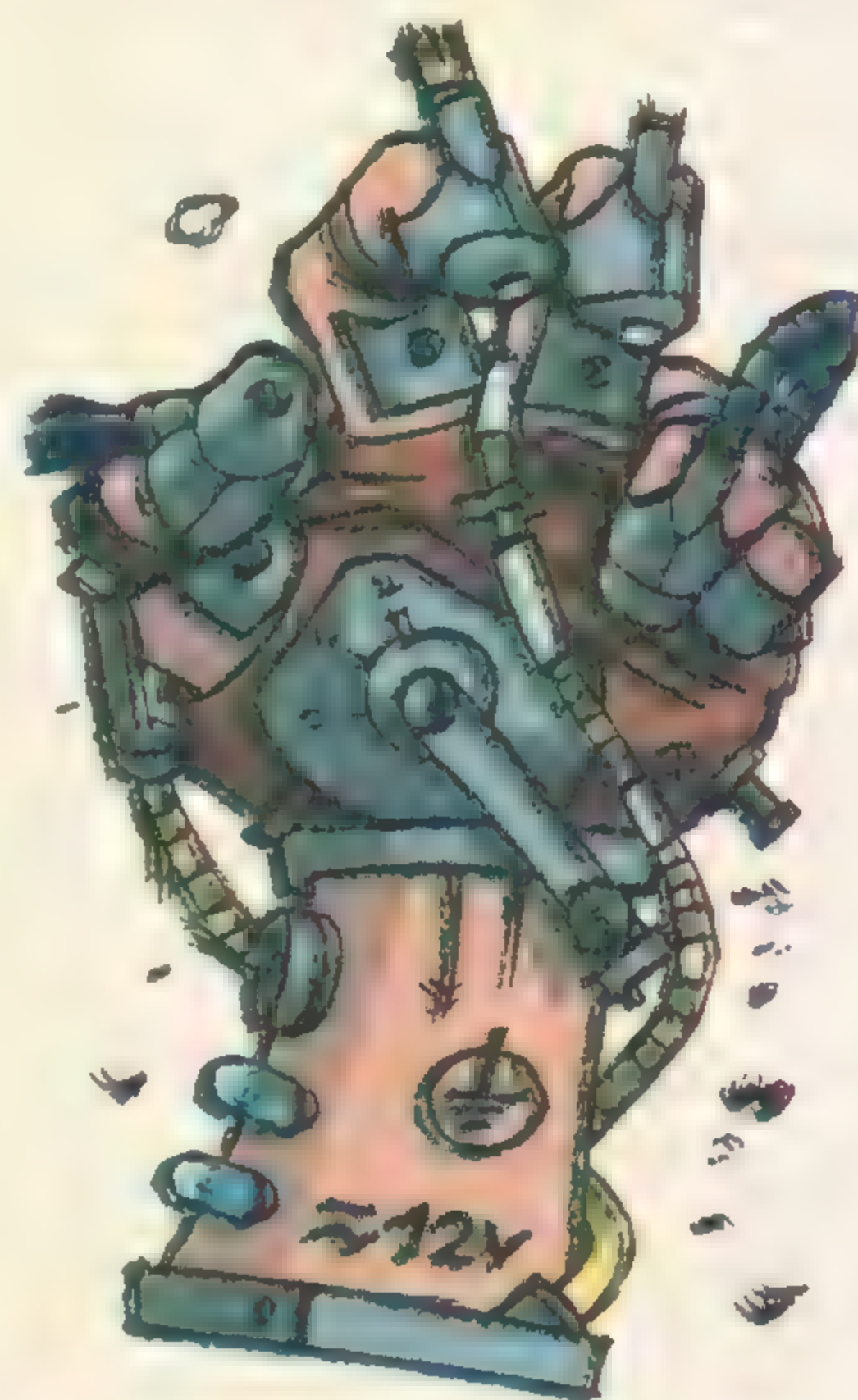
Франсуаз бросила на меня такой тяжелый взгляд, что я смутился.

— Ну не расстраивайся так, Френки, — сказал я. — В конце концов, не так все плохо. У мальчика не было родителей, его воспитывала сестра, она сама не намного старше его. К тому же парень должен был заботиться о своем дедушке — можно заговорить о тяжелом детстве или еще что-нибудь придумать. Не в первый раз ты выступаешь в суде с почти безнадежным клиентом, и все заканчивается хорошо.

Франсуаз решительно направилась к гаражу. Подразумевалось, что я должен последовать за ней.

— Я слишком хорошо знаю этого парнишку, — произнесла моя партнерша, не оборачиваясь ко мне. — Это очень хорошая, добрая семья. Он не мог совершить убийство, что бы там ни говорил инспектор Маллен. А все эти разговоры о вреде компьютерных игр — полная чушь. Даже в начале века существовали комиксы, грошовые романы и кинофильмы, в которых было гораздо больше жестокостей.

— Мне не хотелось бы спорить с тобой на эти темы, Френки, — бросил я, усажива-





ясь за руль. – А куда мы с тобой направляемся?

– Я хочу поговорить с Дженис, – сказала моя партнерша, застегивая ремень безопасности. – Пусть она мне что-нибудь скажет.

Если на свете и существовал человек, которого в тот момент мне хотелось видеть меньше всего, то это была та самая подруга моей партнерши, которая втравила нас в историю с тремя подростками-убийцами. Я отлично знал, чего можно ожидать от знакомых Франсуаз по колледжу, поэтому не очень удивился, когда вскоре оказался на кухне небольшого мешанского домика в пригороде. Мои локти стояли на клеенчатой скатерти, а в пальцах я сжимал большую белую чашку с синим узором и обреченно размышлял – мне некуда было вылить то пойло, которое в этом доме именовали кофе.

Дженис сидела по правую руку от меня, словно специально усадив во главу стола, чтобы возложить ответственность за спасение своего непутевого братца. Пальцы женщины были сжаты под подбородком, а на лице пролегло столько морщин, словно над ним долго трудился резчик по дереву. Франсуаз восседала напротив своей подруги и смотрела такими сочувствующими глазами, что мне становилось еще более неприятно, нежели от запаха кофе.

– Он держится молодцом, Дженис, – говорила Френки, беря руки хозяйки дома в свои. – Я знаю, что он хороший мальчик и никому не желал зла.

– Он всегда был таким старательным, – произнесла Дженис. Разумеется, она плакала. Меня неприятно кольнуло слово «был» – она говорила о своем брате так, словно того уже похоронили. Однако я счел, что не стоит в данный момент заострять на этом внимание. – Знаешь, Франси, я всегда боялась, что он свяжется с какой-то плохой компанией. Мне было так сложно воспитывать его без родителей.

Я поставил чашку на стол и посмотрел на нее так недовольно, словно именно этот кофе был виновен в той ситуации, в которую я попал. Разумеется, Франсуаз ждет от меня чуда – я должен щелкнуть пальцами и сделать так, чтобы ее юный подопечный вдруг оказался невиновным. Но я ведь не умею творить волшебство.

Самое скверное состояло в том, что Френки это знала.

– Вот почему я так обрадовалась, когда он увлекся компьютерами, – продолжала Дженис. – Сперва мне было тяжело, он постоянно хотел для себя самую лучшую модель. Ты ведь знаешь, как быстро они устаревают. Но я работаю, и мне казалось, будет лучше... – она потеряла нить и принялась всхлипывать. – Он сидел так тихо в своей комнате, нажимал клавиши... Я думала, у него все хорошо...

Сидел у себя и нажимал клавиши. Да эта женщина просто сбросила с себя ответственность в тот момент, когда засадила ребенка за компьютер, полагая, что ему

не нужно человеческое тепло. Как можно помочь людям, которые сами создают для себя проблемы?

– Я хотел бы взглянуть на его комнату, – произнес я и сам удивился – что собираюсь там найти? Однако должен же был я хоть что-то делать, если не желал, чтобы меня заставили выпить этот мерзкий кофе.

Скоро в газетах появятся заголовки типа: «Трое подростков убили человека. Компьютерные игры делают наших детей чудовищами». Мы сами делаем наших детей монстрами, а потом ищем, на кого можно свалить ответственность. Чем плохи для этой цели видеоигры? Они ведь не смогут оправдываться.

– Кто-то пришел, Дженис?

Я стоял над большим белым монитором, задумчиво глядя на развешанные по стенам постеры, на которых красовались кадры из самых последних компьютерных игр. Коробки с компакт-дисками лежали на столе рассыпью, но у меня не было ни малейшего желания их рассматривать.

Я чувствовал себя доктором, которого вызвали уже после того, как больной скончался. А теперь родственники берут меня за руки, заглядывают в глаза и просят помочь. А что я могу поделать?

– Это бабушка, – произнесла Дженис, она вся как-то изогнулась, когда выходила из комнаты брата. – Я скажу ему, что вы пришли.

– Их дед не работает? – спросил я, рассматривая постер, на котором девица с большой грудью палила в зрителя сразу из двух пистолетов.

– Джозеф очень стар, – пояснила Френки. – Ему уже семьдесят два. Другие на их месте давно отправили бы его в дом престарелых, но Дженис и слышать об этом не хочет. Он единственный, кто у нее теперь остался, если мы не сможем спасти ее брата. Разве ты не видишь, Майкл, какая это хорошая семья? В ней не мог вырасти убийца.

Жил ли парнишка, который шмыгал носом в нашем кресле для посетителей, в этой семье? Или же он вырос здесь, в своей комнате, общаясь только с компьютером, отлученный от тепла близких?

Впрочем, я тоже был несправедлив – кто мог дать ему это тепло? Старый, начинающий сходить с ума старик, по-своему столь же беспомощный, как и грудной ребенок? Сестра, которой приходилось работать за троих, чтобы содержать дом и свою семью? Дженис так и не вышла замуж.

Возможно, инспектор Маллен был не так уж и прав – в этой семье у мальчика не было ни своей машины, ни модной одежды. Сестра покупала ему компьютер на последние деньги, но нуждался ли он в дорогой игрушке больше, чем в человеческом тепле?

– Пойдем, поздороваемся с Джозефом, Френки, – бросил я, скользнув взглядом по названиям игр на компакт-дисках. Да, если они будут представлены в суде в качестве доказательств (не знаю чего,

юристы умеют приплести к делу то, что к нему не относится), то у троих подростков не останется никаких шансов. На коробках я трижды заметил слово «кровь» и четырежды «смерть».

Я сомневался, чтобы здесь были шахматы.

Старик сидел в кресле у окна и, держась за задернутую занавеску, приоткрывал ее, желая выглянуть на улицу. Он жил на втором этаже небольшого домика, и я подумал, что Дженис, наверное, было бы гораздо проще продать его и снять где-нибудь квартиру.

В этом доме она жила вместе со своими родителями до тех пор, пока они не погибли.

– Я вижу, кто-то приехал, – проговорил Джозеф, поворачиваясь к двери. – Дженис, почему ты не позвала меня? Я хочу познакомиться с этими людьми.

Комната старого Джозефа показалась мне очень похожей на ту, которую занимал его внук. В них стояли разные предметы, и люди, жившие в них, так же сильно отличались друг от друга, но они оба были одиноки.

Мне стало жаль Дженис, и я понял, почему она не вышла замуж.

Она так и не смогла найти мужчину, готового жениться не только на ней самой, но и на вздорном подростке и умирающем старике.

– Это все баловство, – проговорил старый Джозеф. – Он только и делал, что играл целыми днями. Ничем путным не занимался. Я говорил Дженис, добром это не кончится, да она не слушала.

– Но бабушка, – проговорила женщина, и ее колени подогнулись, словно она часто стояла перед стариком в такой позе. – Все было так хорошо. Ты говорил, что он должен работать, приносить в дом деньги. И он так и сделал. Он стал зарабатывать в клубе...

Руки у старика были жесткие, избитые жизнью, выдающие в нем рабочего, и в то же время тонкие, умелые и наверняка когда-то очень ловкие. Теперь они слегка дрожали.

– А что из этого вышло, Дженис? – скрипуче проговорил старик, отмахиваясь и от ее доводов, и от нашего присутствия. – Теперь они убили человека. Безделье до добра не доводит, сколько раз я тебе говорил.

– Надо же, – проговорил я, подходя чуть ближе. – Полицейский инспектор, который ведет это дело, думает точно так же, как вы.

– И правильно, – отрубил старик. – Я работал всю свою жизнь и ни разу не было, чтобы мне платили деньги за то, чтобы я играл.

Кусочки сдвинулись, подталкивая один другого. Они ползли со скрипом, меняясь местами и поворачиваясь. И когда один вопрос сталкивался с другим, вместе они давали ответ.

– Прошу прощения, что побеспокоили вас, – произнес я, отходя к двери. – Пой-



дем, Френки, нам больше нечего здесь делать.

– У парня не было отца, – сказал старик. – И этим все сказано.

– Зато у него были вы, – ответил я и зашагал вниз по лестнице. Ступеньки, такие же старые, как и сам Джозеф, скрипели под моими ногами, а в яркой узорчатой картинке, которую я старательно складывал из слов, жестов и выражений лиц, не хватало еще одной маленькой детали.

– Дженис производит впечатление ходячего долготерпения, – заметил я, миновав первый пролет. – Неужели у нее никогда не было нервных срывов, истерики?

Франсуаз топотала за моей спиной так угрюмо, что мне даже не хотелось оборачиваться – я знал, какое у моей партнерши выражение лица.

– Она всегда была очень доброй, – ответила Френки. – Ты же сам видишь. Ей просто тяжело пришлось в жизни.

Это единственное оправдание, которым люди могут себя утешить.

– Полагаю, она много работает? – осведомился я, вновь подходя к комнате, в которой жил любитель компьютеров, и рассеянно принялся вращать дверную ручку.

– Ей приходится трудиться в две смены в разных конторах, – ответила Френки таким тоном, словно ощущала себя ответственной за то, что ее бывшая подруга по колледжу не смогла устроить свою жизнь. – Но Дженис никогда не хотела принимать от меня помощи.

– Мне это известно, – кивнул я, отходя от двери.

Теперь я знал, что по крайней мере на этот раз сумею сделать для Франсуаз не большое чудо. И я также понимал, что это не принесет моей партнерше ничего, кроме горечи, но такова уж Френки.

Она хочет, чтобы все было хорошо даже у тех людей, которые никогда не смогут быть счастливыми.

Я поднимался вверх по лестнице тяжело, поскольку мне не нравилось то, что предстояло сделать. Теперь я понимал, как ощущал себя инспектор Маллен, когда ему пришлось арестовать трех молодых оболтусов, зная, что на долгие годы приговаривает к долгим годам несвободы тех, кого на преступление толкнул не злой умысел, а недостаток любви и понимания со стороны близких.

В каком-то смысле мне предстояло сделать то же самое, если не хуже.

Мне показалось, что я очень долго знаю старого Джозефа.

– В детстве вы были очень бедны, не так ли? – спросил я у него, останавливаясь у дверей. Старик все так же сидел у окна. Было похоже, в жизни у него не осталось другого занятия.

– Это так, – ответил он с какой-то трагической гордостью. – И всего я добился трудом.

Я еще раз окинул взглядом его убогую комнатенку, представил себе весь этот старый деревянный дом, который поддер-

живал существование только благодаря отчаянным усилиям одинокой женщины, пожертвовавшей собой ради других.

Стоило ли работать всю жизнь, чтобы добиться этого?

– Поэтому я уверен, что вы ничего не выбрасываете, – заметил я, подходя поближе. – И когда сотрудники криминалистического отдела обыщут вашу комнату, то наверняка найдут в ней обрезки проводов, при помощи которых вы перемонтировали виртуальную перчатку.

Старик поднял на меня глаза. Я ожидал увидеть в них страх, удивление, панику. А встретил гордость и какую-то хитрецу.

– При помощи электронного микроскопа несложно будет сопоставить следы разрезов, – продолжал я. – Вы ведь были электриком, не так ли? Это единственная работа, которая отвечала бы сложившемуся у вас мировосприятию и в то же время оставляла пальцы ловкими.

– Если бы они не начали у меня трястись, я бы работал до сих пор, – ответил старик. – Да и глазами я стал слабоват, но это не беда – я мог бы купить очки. Мне потребовалось больше часа, чтобы все сделать, как надо, с этой перчаткой – а раньше я управился бы минут за десять. Сперва врачи говорили, от этой тряски можно избавиться, но потом определили, что мой случай не лечится.

Я уселся на краешек стола и спросил:

– Дженис не хотела отправлять вас в клинику для душевнобольных потому, что не хотела с вами расставаться?

Джозеф охотно ответил:

– Она хорошая девочка, моя Дженис. Но вот только слишком мягкосердечная и все позволяла своему брату. А тот вытворял, что хотел.

– И именно поэтому вы били его? – спросил я. – Как только я увидел парнишку, то понял, что он привык к побоям. Он скрывал это от своей сестры, так как знал, что она любит вас и нуждается в вас. Тогда он стал запирается в своей комнате – она единственная во всем доме, на двери которой стоит замок.

– Мальчишке нужна крепкая рука, – согласился старик. – Иначе ничего путного из него не выйдет. Мой отец бивал меня – и крепко, и только так смог воспитать из меня настоящего человека.

– Вам семьдесят два года, – сказал я. – Значит, в тридцатые вам было десять. Вы продавали газеты?

– Я делал все, – ответил Джозеф. – До тех пор, пока не получил специальность. Тогда меня взяли на завод, и я оставался там до тех пор, пока руки у меня не начали трястись.

– Каждый заработанный цент доставался вам с огромным трудом, – произнес я. – И вы не могли смотреть, как ваш внук зарабатывает гораздо больше, чем вы в его возрасте, только тем, что играет на компьютере. Я прав?

– У меня отбирали большую часть того, что я получал, – согласился Джозеф. – Часто били. Я рос в суровые времена. Это

сейчас молодежь может проводить время по барам да танцевальным залам. Но мой отец смог воспитать из меня мужчину, и я знал, что должен сделать то же самое с внуком.

– И вы сочли, что колония для несовершеннолетних поможет ему в этом? – резко спросила Франсуаз.

– Я скоро умру, – спокойно ответил старик. – Я это знаю. Дженис слишком мягкая. Она слишком многое ему позволяет. Настоящий мужчина должен пройти либо через армию, либо через тюрьму, я так считаю. Я свое отслужил, а теперешняя молодежь только и делает, что развлекается. Я не мог уйти из жизни, зная, что из моего внука вырастет никчемный бездельник.

Он усмехнулся и повернул голову. Солнечный свет, падающий из окна, осветил его лицо, выделяя морщины, и я увидел, что они пролегают таким же усталым узором, как и у Дженис.

– Я слышал, как они обсуждали свой план, – сказал старик. – Они собирались повеселиться, подшутить над человеком, ударив его током. На что это похоже? Я понял, что парнишка гибнет, и если я не приму вовремя меры, то он так навсегда и останется ничтожеством.

Старый сумасшедший с трясущимися руками жил в этой маленькой комнатке на втором этаже. Его внук замыкался внизу и уходил в мир компьютерных игр, желая забыть, что ожидает его за запертой дверью. Дженис работала на пределе своих возможностей, чтобы все это продолжалось и далее.

Каждый из них был по своему несчастен, по-своему одинок.

По-своему виновен.

– Дженис не должна была оставлять своего деда без медицинской помощи, – резко произнесла Френки, когда мы вышли из домика, в котором слабая женщина пыталась сохранить свое маленькое счастье, не зная, что оно существует только в ее воображении. – Джозеф серьезно болен психически, и, скорее всего, уже давно.

– Она не смогла бы оплатить приличную клинику, – пожал плечами я. – Старика заперли бы в муниципальном заведении, где над ним издевались бы пьяные санитары и избивали более сильные сумасшедшие. Дженис не хотела, чтобы дед так закончил свою жизнь.

– Я сама оплачу все расходы, – жестко ответила Френки. – И на этот раз не приму никаких отказов.

Я почувствовал: настало время сказать что-то, способное улучшить настроение моей партнерши, поэтому и постарался пошутить.

– Френки, – спросил я. – А среди твоих знакомых, всех этих хороших и милых людей, нет случайно серийных убийц?

– Майкл, – процедила девушка. – Если ты еще раз скажешь что-нибудь подобное, то я сломаю тебе два ребра.

Денис Чекалов



# ПРАВО НА УБИЙСТВО

## ВСТУПЛЕНИЕ

«Quake 2» многие признают самой жестокой игрой из всех, что существуют сейчас – даже в пике кровавому «Carnagedon'y». И вновь компьютерные игроки начинают лениво обсуждать столь популярный вопрос относительно насилия в компьютерных играх.

Противники говорят, что насилие плохо влияет на психику, защитники – что оно неотъемлемая часть нашей жизни. Одни пишут одно, другие – другое. Аргументы обеих сторон кажутся достаточно убедительными. Дискуссия затихает, не приведя ни к какому результату, все расходится, весьма довольные собой, и усаживаются за «компы» – дальше извлекать кишки из окружающих.

**Создается впечатление, что нельзя прийти к окончательному выводу относительно насилия в компьютерных играх.**

Вот и приходится мне, откладывая в сторону «Аллоды», запускать любимый «WinWord» с тем, чтобы раз и навсегда поставить точку в этой затянувшейся дискуссии, натывать все точки над требующими того буквами и четко определить место насилия в мире компьютерных игр.

**Определим, где и в каких пределах насилие допустимо в компьютерных играх, а где его использование является преступным – если не с юридической, то с моральной точки зрения.**

При этом я приглашаю вас обсудить эту тему вместе со мной. Дадим слово защитникам насилия в компьютерных играх и покажем, сколь несостоятельны и ничтожны их аргументы.

**Данная статья – это истина в последней инстанции.**

Уж поверьте мне. Сторонники насилия в играх могут попробовать опровергнуть мою аргументацию – буду рад посмотреть, что у них получится.

## ДИАЛОГ С ЗАЩИТНИКОМ НАСИЛИЯ ВСЕГО ЛИШЬ ЗАБАВА?

**Защитник насилия в компьютерных играх** (будем именовать этого человека в дальнейшем просто Защитником, ОК?): **насилие в КИ – всего лишь забава, развлечение. Оно не стоит обсуждения.**

Что я могу сказать в ответ на подобные рассуждения? Друзья! Неужели вы и вправду думаете, что все, к чему можно отнести слова cool и fun, недостойно обсуждения? Что любой источник забавы и веселья морально оправдан только потому, что это нечто прикольное?

А ведь многие считают данный аргумент веским в пользу компьютерно-игрового насилия! Полно, забавляться можно по-разному. Одним нравится собирать марки, другим – насилловать девушек, третьим – пытаться людей в подвалах. И все они считают это cool и fun.

**Главная опасность насилия в компьютерных играх состоит в том, что они приучают игрока относиться к актам насилия как к чему-то забавному, приносящему удовольствие тому, кто его творит.**

Конечно, разработчик вставляет в свои игры кровь и разлетающиеся внутренности по большей части ради прикола (вспомним ту же «Riana Rouge»). Да, многие сочтут, что, когда девушку заживо разрывают на куски на экране компьютера, это здорово.

Тем с большим удовольствием они пойдут и будут убивать живых девушек – только потому, что это весело.

## НУЖНО ВЫПУСТИТЬ АГРЕССИЮ?

**Защитник: человек по природе своей агрессивен. Посему у него два пути – убивать настоящих людей или делать это с компьютерными монстрами. Игры позволяют человеку разрядиться, поэтому они не только не вредны, но и полезны.**

Так... Кто из вас согласен с этим аргументом? Поднимите руки! ЧТО? Так много???

Ик...

Ребята. Я понимаю, не все вы Гарвард закончили с отличием. Не все... Да, девушка, вижу, вы закончили журфак без троек. Не о вас речь, сядьте, пожалуйста. Вопросы к лектору потом. О чем это я? Да. Не все знают, какова человеческая сущность – неважно, раз вам это не мешает. Меньше знаешь – крепче спишь.

Но ежели вы не знаете, стоит ли об этом говорить?

**Человек по природе вовсе не агрессивен! Это глупое заблуждение, происходящее из безграмотности.**

С тем же успехом можно рассуждать так: поскольку солнце прибито к небу гвоздями, рано или поздно гвозди проржавеют и солнце упадет нам на голову. Уверю вас! Солнце вовсе не прибито к небу гвоздями! А человек по природе своей не агрессивен! **По природе он – разумен, и может решить подавляющее большинство проблем мирным путем.**

Однако же в человеке есть агрессия, и я не собираюсь этого отрицать. Что вы говорите, парень в правом ряду? Агрессивен человек? Не перебивайте – лучше потом

письмецо черкните, именно об этом мы и поговорим.

Итак, агрессия все же есть. Возможно, раз игры позволяют ее выплеснуть, то это хорошо? Отнюдь! Агрессия – это как венерическое заболевание. Вопрос не в том, как от него избавиться, а в том, как не заразиться.

Откуда же возникает в игроках агрессия, которую они пытаются разрядить за компьютером?

Отослал бы тут вас к Фрейду да перешел к другому вопросу, но не стану. Во-первых, многие из вас не слышали этого имени и решат, что я выругался. Во-вторых, вы все равно книжек без картинок читать не станете, тем паче, если она чуть толще, чем «Анекдоты про Штирлица». Посему придется растолковать.

Цитировать старину Зигмунда (это Фрейда так зовут – прим. авт.) я не стану, дабы вас не напрягать. Вместо того приведу аргументацию человека по имени Алексей Григорьев, написавшего ответ на одну из моих статей.

Вот не сдал парень экзамена, пишет Григорьев, схлопотал двойку. Даже более – сейчас уточнил по тексту – наш парень вообще сессию провалил. Обозлился – жуть. Ну, думает, пойду всех мочить, мочить, мочить... А тут ему компьютер под руку попался, парень покосил прохожих на улицах в «Daggerfall» – глядишь, маленько поостыл.

Знакомая ситуация, не правда ли? Особо в точку про сессионное настроение – для игроков свойственно в свободное от компьютера время еще где-нибудь там в вузе учиться. Означенный пример показывает, что игры помогают выплеснуть агрессию.

Но!

Какого черта ты, приятель, пошел в вуз, если не хочешь учиться? Не тюрьма, небось, дядя милиционер у дверей с дубинкой не стоит. Забирай документы и валяй на все четыре стороны. Вы представьте – завалить всю сессию! А чем ты занимался весь семестр, чудо в перьях? В «Daggerfall» играл?

Представьте другую ситуацию. Игрок вышел против Кибердемона (или Шэмблера, если кто таких старичков уже не застал) – да с одной единичкой (бензопилой там или топориком), получил пару зарядов в лоб – да и издох.

На кого злиться – на бяку Демона или на себя, кретина, что вышел неподготовленным? То-то. А экзамен, батенька – он тот же босс в компьютерной игре, голыми руками его не взять, провалился – сам виноват, нечего и психовать.

Что же представляет из себя герой, пронизательно описанный нашим читателем Григорьевым? Типичный неудачник – провалить сессию! Всю! Это надо уметь. Учиться не желает, однако с готовностью поступает в вуз. То ли хотел от армии закосить, то ли боялся, что мамочка с папочкой перестанут давать денежки на игрушки, но факт тот, что поступил.



Так веди себя достойно. Это та же игра, только без мышки да джойстика. Либо прими ее правила и одержи победу (получишь специальность и станешь большие бабки заколачивать, как раз на второй Пентиум хватит), либо отойди в сторонку, перебивайся на тройках, но опять-таки не психуй, раз пошел на это сознательно.

В любом случае, прими решение и неси за него ответственность. Провалил сессию – осознай в первую очередь свои ошибки, пересдай (это такой resrawn в вузе, если кто не в курсе) и играй дальше.

А то смешная ситуация – пришел в дедматч играть, а теперь жалуется, что убивают постоянно.

**Агрессия свойственна лишь ничтожным, жалким людишкам, которые не способны нести ответственность за принятое решение и горазды переложить ее на других – каковые и становятся жертвами агрессии.**

Да вот и девушка – та, что руку поднимала – как-никак без троек закончила. Всего-то делов. А нет способностей – в дворники идите, или же овощи грузить.

## ЧАСТЬ НАШЕЙ ЖИЗНИ?

**Защитник: насилие – часть нашей жизни. И мы не можем воспитывать детей, пряча от них суровую реальность, иначе они окажутся к ней неподготовленными.**

Помню, на одной конференции тот же вопрос мне задали (кстати, не для красного словца байку сочиняю, чистая правда – как было, так и рассказываю). Поднимается студентка – к слову сказать, уже замужняя – и спрашивает, разве нельзя ребенка двух-трех лет посадить за компьютер, и пусть сам воспитывается, а у папы с мамой времени побольше будет.

И смех, и грех....

Ребенка воспитывать надо, учить, понимаете ли. А не тыкать мордой в молоко, как котенка. Ежели человек, к примеру, плавать не умеет, так что же, посередине океана его в воду выбросить? Этак вы его научить хотите? Нет, друзья, сие есть вернейший способ утопить бедолагу.

То же и с компьютерными играми. Какой с них, к гоблину, воспитатель? Чему они учат? Нет у них такой цели – они призваны развлекать. А воспитание предполагает объяснение, примеры всякие – ну, вроде как я тут с вами разговариваю – да ответы на каверзные вопросы пытливого юнца. Ничего такого в играх нет, да и быть не может, и единственное, что таким образом может быть воспитано, так это готовность решать все проблемы путем насилия, и не более того.

Опять же вспомним пример Алексея Григорьева про парня, который сессию завалил. Это плод воображения нашего уважаемого оппонента, а вот вам пример из жизни – мальчонка из американского городка тоже что-то там не сдал в своей американской школе. Тоже обозлился весьма. А папочка-ковбой научил его стрелять из пистолета, так наш пострел пошел да и расстрелял человек десять, пока его полиция не скрутила.



Помните «Класс 1999» – я хочу войти в школу и убить несколько учителей?

**Да, насилие – часть нашей жизни. Но только часть! Компьютерные игры искусственно вырывают ее из контекста, ставят во главу угла, и игрок приписывает насилию главную роль в решении любых конфликтов.**

В туалет сходить – тоже часть нашей жизни. Дальше что?

## РЕЗЮМИРУЯ

### КАК ЖЕ БЫТЬ С НАСИЛИЕМ?

Много еще чего можно наговорить на эти темы. Авось, и вы какие аргументики подбросите – вот парень в правом ряду уже бумажкой шуршит, письмо, небось, пишет... Или он так близко к сердцу слова про туалет принял? Ну, неважно.

Итак, дилемма у нас получилась – с одной стороны, девушкам кишки выпускать плохо. С другой, ежели кто с топором на отряд школьников бежит, ничем иным, как пулей в голову, его не остановишь. А это тоже ведь насилие.

Объясню свою позицию на простом примере – приведу эпизод из одного из моих любимых сериалов «Зена – королева воинов», кстати, культового среди лесбиянок. (Почему кстати? Да нипочему – просто к слову пришлось.)

Главная героиня (означенная Зена) – великая воительница. Собрав огромное войско, она была готова покорить весь свет, и, по свидетельству авторитетных источников (бога войны Ареса и пр.), все шансы на это были. Но потом она осознала, что насилие – это плохо (неважно, как осознала, пересказывать весь сериал я тут, само собой, не стану), и решила творить, понимаешь, добро.

И что же вы думали? Пошла наша Зеночка в монастырь, надела белые одежды и стала проповедовать гандизм? (Для тех, кто только что состыковался: гандизм – это никакое не ругательство, а такое учение, согласно которому со злом надо бороться не насилием.) Ошибаетесь, хоббиты мои ушастые! Как скакала она на лошади, срубая мечом головы окружающим, так и продолжала



скачать (да и сами посудите – о чем в противном случае было бы сериал снимать).

И вот тогда брат ее – а у нее был брат, кто не в курсе – и говорит, где же, мол, твое, Зена, хваленое духовное перерождение? Как ты была убийцей, сестричка, так и осталась. Ишь сколько людей порубила давеча!

В ее ответе – ответ вам, милые мои читатели. **Фенька не в том, чтобы полностью отказаться от насилия (это глупо и невозможно), а чтобы использовать его тогда, когда надо, и столько, сколько надо, но не более того.** Это вроде как врач операцию делает – что надо, вырежет, но под наркозом, а потом обратно все зашьет. И недаром в последнем эпизоде первого сезона (больше нам и не показали, лентяи) Зене приходится выступить в качестве лекаря и, в частности, боевым своим мечом отрубить ногу воину, больному гангреной. Акт насилия? Еще бы – было две ноги, стала одна. Было ли это во благо? Естественно – останься две ноги, гангрена расплзлась бы по всему телу, и воин совсем бы умер.

Итак (для тех, кто утомился следить за ходом моей мысли), главный вопрос в том, где, когда и в каких количествах употреблять насилие. А следовательно – в человеке, каковой это насилие совершает.

## ИСТИНА В ПОСЛЕДНЕЙ ИНСТАНЦИИ

И тут не удержусь, вновь обращусь к письмам читателей – на этот раз некоему Диме, который высказал такую мысль – насилие в играх, дескать, может плохо повлиять разве что на детей совсем, да на людей с неустойчивой психикой. Нам-то! Не страшно! Мы взрослые!

Чертовски правильно. Думаете, я сам в игры не играю? Еще как играю, и никаких угрызений совести по этому поводу не испытываю. Для людей с богатым внутренним миром, высоким интеллектом, для тех, кто уже сформировался как полноценная, разносторонне развитая личность, для тех насилие в играх опасности не представляет, дурному влиянию они принципиально не подвержены – иммунитет у них.

Но для детей, подростков, а также людей с неокрепшей психикой (любого возраста) насилие в играх чрезвычайно опасно. Их души неразвиты, и жестокие игры перепахивают их неглубокое сознание, аки пахарь пахоту.

**Обычных людей, которые составляют подавляющее большинство любого общества, компьютерные игры превращают в безжалостных бесчеловечных убийц. И именно это сейчас происходит с большинством из вас.**

Скоро вы все – почти все – станете жуткими мутантами – не снаружи, не так, как показывают в американских фильмах ужасов, а в душе. Впрочем, у вас уже не будет души.

**Вы сами готовите для себя Ад. АМИНЬ!**

Денис Чекалов

# СЫГРАЕМ В ПРОСТИТУТОК

## С ЧИТАТЕЛЯМИ

Hi! Прошу прощения, что пишу отзыв так поздно, к нам на север журналы поздно доходят. Хочу высказать свое мнение по статье «Сыграем в проститутки» из журнала № 7 за 99-й год. Вот мое мнение: Денис, полгода назад я бы с тобой согласился в том плане, что мужчины используют девушек всяческими способами ради собственных интересов. Но потом я подумал и изменил свою точку зрения. В общем-то я и сейчас согласен с вышесказанным, но считаю, что виновата в этом как раз та самая используемая половина. Разве они не предлагают себя в использование? Я не говорю обо всех, но большинство! То, что они изображаются в играх исключительно для потехи мужского глаза, с этим я тоже согласен... но разве ты видел в повседневной жизни хоть одну девушку, которая намеренно пыталась бы одеваться НЕ сексуально? Нет! Как раз наоборот: они стараются привлечь к себе внимание мини-юбками и прозрачными блузками. Они специально привлекают к себе чужое внимание, так разве можно винить программистов за то, что они изображают их в игре с той же стороны? Было бы тебе приятно играть в Tomb Raider, если бы вместо симпатичной Ларочки там была та же самая Ларочка, но в изношенном комбинезоне работника соцслужб, с растрепанными волосами и размазанной парфюмерией? Или ты предлагаешь сделать главным героем мужчину с ярко выраженной сексуальностью? Тогда его сразу гомосексуалистом заклеят и игру отведут в класс «игры для секс. меньшинств» :))) Девушка всегда выражала красоту, а мужчина – грубость, и так, похоже, оно будет всегда и, как бы это кому-либо ни было неприятным, придется с этим мириться!

With best regards, Skiv.

Чрезвычайно интересное письмо – интересное потому, что автор приводит неоспоримые факты, но делает из них абсолютно ошибочные выводы.

Совершенно верно, что женщину очень часто используют как средство – но как средство манипулировать мужским сознанием. Компьютерные игры – часть общего маркетингового механизма, и действуют в них те же приемы. Полуобнаженная или просто симпатичная девушка – вернейший способ привлечь внимание к своему товару, в том числе и к компьютерной игре. Особенно это действует в закомплексованной и насквозь ханжеской Америке. Так, в новую игру «Heavy Metal F.A.K.K.» от Levelord'a разработчики собираются напихать столько секса, что опасаются, как бы их игре не присвоили статус порнографической. Все это нормально, и автор тут совершенно прав.

Но далее он неразумно переносит данный механизм из сферы маркетинга в личную жизнь. Посмотрим, как он относится к

женщинам: «сами виноваты», «предлагают себя», «мужчина олицетворяет грубость»... Нет, bubba, с женщинами так обращаться нельзя. И создатели компьютерных игр это прекрасно понимают. Чрезвычайно мощная тенденция сегодня – создание игр, ориентированных специально для женской аудитории. Сейчас в данной области работают такие известные разработчики, как Алексей Пажитнов под эгидой Microsoft'a.

Если относиться к женщинам с позиции автора письма (идет ли речь о создании компьютерных игр, или личной жизни), то в лучшем случае вы получите искомую Феклу «в изношенном комбинезоне работника соцслужб, с растрепанными волосами и размазанной парфюмерией». В худшем результаты могут быть самыми печальными – как правило, женщины такого отношения не прощают.

И напоследок относительно «мужчин с ярко выраженной сексуальностью». И вновь никаких Америк открывать не надо. При создании компьютерных игр используется важный закон человеческой психологии. Мужчина – существо более поверхностное, чем женщина, поэтому он «любит глазами». Автор интуитивно почувствовал данное обстоятельство, будучи мужчиной, но вот вторая часть этого принципа прошла мимо его внимания. Женщина смотрит «вглубь» и видит то, что представляет собой мужчина на самом деле, а не как он выглядит. Есть, разумеется, исключения из этого правила, но индустрия компьютерных игр ориентируется не на исключения, а на правило: женщина должна быть красивой, а мужчина (нет, bubba, не грубым, грубой должна быть наждачная бумага) – интересным. Да, женщины пытаются привлечь к себе внимание сексуальной одеждой, потому что знают: это первое и почти всегда единственное, на что способен среагировать мужчина. А теперь пусть наш уважаемый автор спросит себя: чем он может привлечь внимание женщины? Кроме грубости, разумеется. Атлетической фигурой? Тонким художественным вкусом? Чувством юмора? Или он полагает, что заинтересованность женщины в этом вопросе не важна – главное, чтобы он сам «клюнул» на красивые ножки?

Не станем сегодня утопать в примерах, приведем только два: Гордона Фримена из «Полураспада» и Гаррета из «Вора». Они отнюдь не являются «итальянскими жеребчиками», каким наш автор, очевидно, ожидает увидеть «сексуального парня». Но в них есть нечто, что делает их для женщины интересными (я имею в виду, конечно, настоящих женщин, а не двенадцатилетних девчонок, рассматривающих картинки в соответствующих журналах).

И, играя в «Tomb Raider», bubba, спрашивай себя не о том, хочешь ли ты встречаться с такой девушкой, как Лара. Подумай: согласится ли она иметь дело с тобой?

Денис Чекалов



# ВИДЕОИГРЫ: ВЗГЛЯД В ПРОШЛОЕ

Все мы когда-то были детьми. Все мы когда-то возили по полу машинки, строили крепости из песка и устраивали сражения игрушечных солдатиков. Когда-то давным-давно (и так недавно) нас за уши нельзя было оттащить от витрины, если за ней, призывно мигая огоньками, ездил по кругу какой-нибудь красивый паровозик. Мы страшно боялись темноты, но всех опасностей можно было избежать, спрятавшись за маму. Тогда мы жили во вселенной Добра, нашими кумирами были сказочные герои, а все жизненные проблемы можно было разрешить, рассказав о них папе. Когда-то все было так просто, когда-то весь мир был в диковинку, и жизнь длилась лишь от заката до рассвета, а все наши планы ограничивались продолжительностью дня. Да мы тогда и не понимали, что такое две недели или десять дней. Ведь тогда все было так просто...

Но все люди почему-то имеют пагубную привычку стареть и постепенно забывают о тех вещах, которые были им дороги в пять лет, в десять, в двенадцать. И лишь найденный в коробке плюшевый мишка с оторванной лапой да сломанный паровозик напоминают о тех золотых временах, когда мы были маленькими. И человек лишь горько усмехнется и попытается затушить в сердце гулкую, ноющую, острую, как заноза, боль. Таково положение вещей, и мы не в силах его изменить.

Но я отвлекся от темы повествования. Собственно, пока я даже не определил эту самую тему. Ну что ж, самое время заняться этим полезным делом. Кстати, вопрос можно? Вы с чего начинали знакомство с играми на персональных компьютерах? Всевозможные ламповые агрегаты, ЕС-ки и прочие недоделки середины двадцатого века не предлагать. Сразу же пересели на IBM PC или что-то совместимое? Или, может быть, вам выпала участь начинать свое путешествие по миру электронных развлечений за экраном Macintosh? Ах, вы еще и ZX Spectrum помните? Очень хорошо.

Скажите, а приставки у вас были? И даже целых две? Просто великолепно! А вы, молодой человек, их терпеть не можете? Что вы там говорите, PC Only and Forever? Ну, знаете ли, это пошло. Когда-то, может быть, года два назад, это еще было ничего, а теперь сам слоган, равно как и то, что под ним скрывается, носит исключительно утопический (от глагола «топиться») характер. Успокойтесь-успокойтесь, конечно-конеч-

но, эти «игровые недоделки» не идут ни в какое сравнение с вашим железным монстром. Гм... недоделки, говорите? Хорошо, закрыли тему от греха подальше, тем более, что я подозреваю: те, кто так упорно и фанатично выкрикивает «Приставки – это чушь собачья», так ни разу и не видели предмет своей ненависти в глаза. Иначе бы они так не говорили. Ведь любой маломальски порядочный геймер поддержит меня в том, что на любой платформе хоть и преобладают довольно-таки средненькие игры, но всегда есть несколько шедевров, и тот, кто за глаза начинает их хаять, лишний раз выпячивает свою недалекость. Во избежание дальнейших споров вернемся на путь истинный, то бишь к теме статьи.

Материал сей, если вкратце, посвящен эмуляторам. Тех, кто не знает, что это, собственно, такое, заранее успокою: прочитаете материал – поймете. Самым нетерпеливым поясню: эмулятор – программа позволяющая запускать на компьютере программный код, написанный для другой платформы. При этом эмулятор как бы притворяется необходимой платформой, создавая все условия для выполнения программы (частный случай эмуляции наблюдается в Windows NT при запуске DOS приложений, когда операционная система запускает в выделенной области памяти командный интерпретатор MS-DOS и передает ему управление, после чего все программы думают, будто они работают под обычным DOS). Таким образом, в целом эмуляторы позволяют запускать на компьютере программу, написанную для другой платформы, а в частности – позволяют вам играть на PC в приставочные игры.

Если у вас на чердаке валяется сломанная «Денди» либо же на полке пылится несколько SNES картриджей, а сама приставка давно уже подарена племяннику (знакомому, любимой (А почему бы и нет?), то знайте – есть у вас маленький шанс заглянуть в детство. На какое-то время восстановить частичку себя, погибшую под гнетом жизненных проблем и тяжести. А если вы никогда не слышали о приставках... ну что ж, тогда вам очень повезло. Тогда вы сможете познакомиться с целой вселенной увлекательных, интересных игр. С вселенной, которая лишь отдаленно напоминает вселенную PC-шных игр. Целый мир – со своими кумирами и героями, с новыми правилами и законами. Поверьте, это чертовски интересно!

Ведь каждый из нас мечтает пережить еще раз тот счастливый миг, который зовется детством. И помочь в этом может старый плюшевый мишка с оторванной лапой или сломанный паровозик, или игра, пройденная сто лет назад и забытая, но милая и дорогая сердцу.

## С ЧЕМ ЕДЯТ ЭМУЛЯЦИЮ

Первые эмуляторы появились давным-давно. Еще в середине восьмидесятых существовали программы, позволявшие запускать на 286-м компьютере программы, написанные под Sinclair. Да и сам термин «эмуляция» как обозначение процесса моделирования чего-либо используется сравнительно давно. Скажем, фирма Intel перед тем, как воплощать свой новый процессор в кусочек кремния, выполняет его эмуляцию при помощи специальной программы. Да и многие RISC процессоры посредством программы-интерпретатора получают возможность исполнять CISC-код, как бы эмулируя недостающие команды. Словом, эмулятор – это не игрушка, а вполне серьезная программа. И очень сложная.



Написать работающий эмулятор чего-либо – задача довольно простая. Написать полностью функциональную программу, эмулирующую, скажем, мультимедийную приставку, – задача практически непосильная. Объясняется все очень просто. Предположим, есть у нас машина с процессором Pentium (семейство 8086), и задались мы целью написать эмулятор процессора Zilog80, того самого, что использовался при создании первых Spectrum'ов. От-





правляемся в сеть, выискиваем описание всех команд процессора (их немного, всего около 180) и подыскиваем им аналоги среди команд процессора Pentium. Если не получается, то заменяем одну команду Z80 на группу команд 8086, делающих то же самое. После этого создаем программу, которая бы подгружала программный код, выделяла необходимое количество системной памяти, после чего последова-



тельно считывала команды и заменяла их командами или группами команд 8086. Так как даже самая ранняя модель Pentium работает на частоте 60 МГц, а стандартная частота Z80 – около 2 МГц, то, кажется, и дураку видно, что наш эмулятор будет работать в 30 раз быстрее. Как бы не так! Мы ведь забыли, что каждая команда Z80 может эмулироваться не одной, а двумя-тремя или даже 10 командами 8086. С другой стороны, мы также не учли особенности архитектуры Pentium, то есть суперскалярность и мультиконвейерность, что при соответствующей оптимизации значительно повысит скорость выполнения программы. Тем не менее, созданный эмулятор хорош только сам по себе. Представьте: первая команда выполняется за один такт, вторая – за четыре, третья заменена целым десятком инструкций, соответственно, и скорость работы эмулированного Z80 скачет, как паяц на ниточках. Если мы захотим использовать наш «виртуальный Z80» в эмуляторе Spectrum'a, придется синхронизировать его по времени исполнения самой длинной команды. То есть если хоть одна из команд Z80 выполняется менее чем за один такт, то и все остальные команды должны обрабатываться за то же время. Таким образом, если хоть одна из команд требует для своей интерпретации 10 операций процессора 8086, то и все остальные команды придется исполнять за десять тактов. И вся наша хваленая скорость куда-то подевалась. А в общем-то написать эмулятор – проще простого, не так ли?

А теперь представьте себе, что вы задались целью написать работающий эмулятор приставки Super Nintendo. Итак, по порядку: для начала было бы неплохо выяснить, из чего же она состоит. В самом прямом смысле этого слова. Так как все технологии являются ноу-хау фирмы Nintendo, посему единственный способ узнать, что, собственно, надо эмулировать, –

это обзавестись отверткой, плоскогубцами и раскурочить свой SNES. Думаете, что вас там ожидает полная электронная схема с пояснениями, как все это работает? Ошибаетесь: на отдельных чипах даже отсутствует маркировка, и зачастую придется выяснять, что делает тот или иной кусочек, при помощи обыкновенного тестера, прозванивая микросхему все ножки, чтобы хоть что-то определить. Ну, предположим, марку центрального процессора узнать нетрудно – 16-битный чип 65c816, разработанный на заказ. Работает на тактовой частоте 3,75 МГц. Дальше снова придется лезть в сеть и искать описание сего творения Nintendo. Предположим, что вы нашли полный список всех команд, регистров и даже схему работы с памятью. А теперь представьте: если Zilog80 еще хоть как-то совместим с 8086, то SNES CPU – совсем другого поля ягода. Согласен, вы у нас гений. У вас дома стоит P-II 400, и вам удалось написать под него эмулятор процессора 65c816. Но в обязанности вашего эмулятора не входит работа с графикой и звуком. Более того, он даже не догадывается о существовании таких вещей, как картинка и мелодия, он вообще не о чем не догадывается! Даже о наличии каких-либо средств управления.

Так что теперь вам прямая дорога к PPU – Picture Processing Unit (графический сопроцессор). Причем один Бог знает, с какой стороны к нему подступиться. Ведь над разработкой чипа в течение года трудился целый отдел инженеров. И всяких недокументированных возможностей у него выше крыши. Да и документированные реализовать не представляется возможным, ведь какая-либо документация на все это добро отсутствует. И только то известно об этой непонятной микросхеме, что вот сюда поступают какие-то данные, а на выходе получается картинка. А еще этот кусок кремния выводит до 128 спрайтов на экран с размерами от 16x16 до 64x64, способен обрабатывать до трех независимых background'ов, вращать их по осям X и Y, масштабировать, сжимать, накладывать на геометрические фигуры, плюс ко всему каким-то непонятным образом при своих 64 Кб памяти выводит до 32768 различных цветов и оттенков, при этом накладывая один слой на другой с поддержкой альфа-канала (прозрачности). И вот вы начинаете по крупинкам собирать информацию об интересующей вас микросхеме, в течение двух-трех месяцев вникаете, КАК она работает, и испытываете неимоверную радость, добившись лишь того, чтобы на экране появилась одна-единственная точка. Да, и не стоит забывать про звуковой сопроцессор, разработанный фирмой Sony. Это еще один чип со своей собственной областью памяти и своим набором команд. А ведь в конце все это надо еще собрать, заставить работать вместе, синхронизировать. И даже если после всех этих действий ваш второй Pentium сможет исполнять команды со скоростью 20 % от настоящей SNES, то это уже прогресс. Ог-

ромный прогресс. Титаническая работа, заслуживающая уважения. Так и хочется сказать: «Люди! Любите и уважайте программистов! Они несут в наш мир доброе и вечное!»

Первые эмуляторы, как уже говорилось, появились в середине 80-х. Первым эмулированным компьютером можно смело провозгласить Spectrum. А вот эмуляция игровых приставок началась сравнительно недавно, году этак в 93–94. И догадайтесь, какая приставка была эмулирована первая? Ладно, это был Gameboy. Объясняется сей интересный факт тем, что центральный процессор в Gameboy... Правильно, Zilog80.

Все эмуляторы изначально писались программистами-одиночками либо группами кодеров, для которых написать сложную программу было делом чести. В начале 1995 года появились первые эмуляторы NES (в России приставка известна под маркой «Денди»). Кстати, вы еще не задались вопросом, куда надо пихать картридж с игрой: в дисковод или в CD-ROM? И правильно, потому как картридж никуда пихать не надо, вам понадобится лишь программа, хранящаяся в микросхеме. Для считывания программы используется специальное устройство – Copier (копировщик), представляющее собой стандартную плату расширения для PC (либо устройство, подключающееся на LPT порт вашего компьютера) со слотом для установки картриджа. Устройство считывает информацию с микросхемы и передает ее на компьютер, записывая в виде отдельного файла. Файлы принято называть ROM, по аналогии с микросхемами, используемыми для хранения информации в картриджах.



Собственно, о чем это я говорил? Ах да, в 1995-м году, в эпоху расцвета приставки SNES, в Штатах очень были распространены копировщики, и на локальных полупиратских BBS'ках можно было найти множество ROM'ов для использования вместе с копировщиком. Посему у программистов была богатая почва для тестирования и отладки своих программ. Собственно, тестировать-то и нечего было. Потому как первый работающий эмулятор приставки SNES появился лишь в конце 1996 года.

Первый бум популярности эмуляция игровых приставок пережила в начале 1997 года, когда доселе неизвестный про-



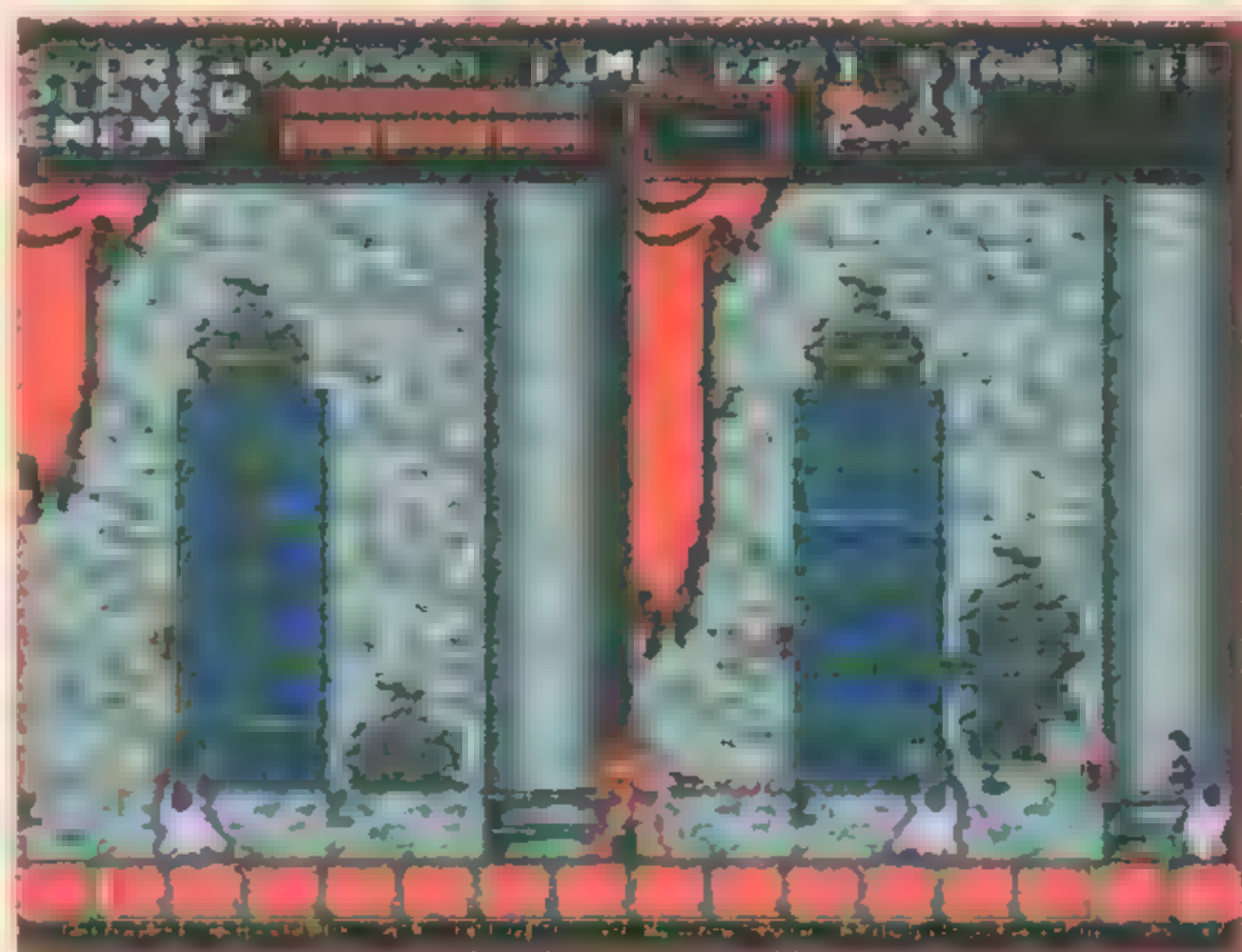
граммист из компании Bloodlust Software, скрывавшийся под ником Sardu, выпустил великолепный, быстрый и многофункциональный эмулятор приставки Nintendo – Nesticle. Первая вышедшая версия играла более 70 % всех доступных в сети игр, причем практически без всяких глюков. Затем появился первый многофункциональный аркадный эмулятор – MAME, позволявший играть в такие классические игры, как Pac Man, Galaxian, Defender и прочие (на данный момент MAME превратился в настоящего монстра, эмулирующего практически все известные аркадные аппараты). Феномен эмуляции стали замечать в мире, в некоторых журналах появились краткие заметки о тусовке игроков, коллекционирующих старые игры.



С момента своего рождения и по сей день эмуляция развивается прямо-таки гигантскими темпами. И если в 1997 году никто не верил в возможность 100 % эмуляции SNES, довольствуясь глючными и медленными версиями Snes96 и shareware-версией VSMC, отображавшей картинку посредством 16 градаций желтого, то в 1998-м уже появились полностью функциональные версии эмуляторов для всех восьмибитных платформ, а KGEN и Genecyst позволяли играть практически во все доступные ROM'ы для Genesis.

Вместе с популярностью появились и первые серьезные проблемы. Сами посудите: когда маленькая кучка личностей коллекционирует нелегальные копии видеоигр с тем, чтобы потом помучиться с ними на глючных эмуляторах ради самого процесса – это незаконно, но компании – держатели авторских прав не сильно страдают от такого «пиратства». Но когда появляются программы, полностью заменяющие приставку, и миллионы пользователей по всему Интернет начинают охотиться за пиратскими ROM'ами, это уже переходит все границы. Последней каплей, переполнившей чашу терпения антипиратских организаций, стали участвовавшие случаи продажи целых сборников на компакт-дисках, где можно было найти множество видеоигр в комплекте с каким-нибудь эмулятором. Начались сильные гонения на сайты, распространявшие ROM'ы, и какое-то время найти в Интернет хотя бы один сервер с видеоиграми было достаточно проблематично. Меч правосудия ударил также и по авторам отдельных эмуляторов – не-

сколько проектов было полностью прикрыто. Затем накал спал и шум вокруг эмуляции на время утих.



Следующим значительным потрясением в истории эмуляции стало появление программы Ultra-HLE (Ultra-High Level Emulator). Программа в буквальном смысле этого слова опередила свое время, предоставив всем желающим возможность запускать на PC игры, написанные под новейшую 64-битную консоль Nintendo 64. И снова эмуляция оказалась в центре внимания – пожалуй, ни один крупный игровой сайт не обошел стороной этот эпический момент. Да и к тому времени стали появляться первые коммерческие легальные эмуляторы, например, Bleem! (позволяет всем и каждому запускать на компьютере игры, написанные под PlayStation). И хотя первое время фирмы – держатели авторских прав на соответствующие платформы всячески были против продвижения коммерческих эмуляторов, остановить их им так и не удалось.

Собственно, на данный момент всех заинтересованных в эмуляции можно поделить на три категории. Первых привлекает возможность задарма отыгрывать все новые продукты на рынке, при этом даже не покупая приставки. Такие личности в основном нагло интересуются, а где бы им получить самую классную игру, скажем, под N64, которая только вчера вышла. Автор к таковым себя не относит, поэтому намеренно исключает из материала все 32-битные и 64-битные консоли. Вторая группа – это обыкновенные пираты, для которых ROM'ы – тот же warez (нелегальные копии игр). Они покупают картриджи, копируют их, после чего продают копии через Интернет и зарабатывают на этом деньги. Такие вот сволочи (sic! не сдержался) сделали из нас посмешище, навязав власть предрассудкам представления об эмуляции как о том же самом пиратстве, но под другим соусом.

И, наконец, самая последняя и самая немногочисленная группа. Это те, которые хотят просто еще раз пережить счастливый момент знакомства с игрой. Те, которые ценят и уважают титаническую работу программистов и постоянно покупают новые игры. Те, кому действительно интересна эмуляция ради эмуляции. Среди них и автор данной статьи...

И мне хочется, чтобы ты, дорогой читатель, расценивал эмуляторы не как воз-

можность на халяву играть во все выходящие игры, но как ключ. Ключ в новый, прекрасный, незнакомый для тебя мир. И как возможность вернуться на несколько лет назад. Ведь бытует мнение, что тогда, когда не было мощных графических ускорителей и быстрых процессоров, когда разработчики не могли использовать полноэкранное видео и оцифрованную речь, только тогда и были настоящие Игры. Именно так – с большой буквы.

## Nintendo Entertainment System

NES, известная в России под маркой «Денди», может по праву считаться самой популярной игровой системой. Ведь, по большому счету, именно с этой платформой началась история видеоигр. Приставка появилась в Японии в 1982 году, после чего была представлена всему миру в 1984 году. Для начала надо обрисовать картину рынка видеоигр тех времен. С момента появления первого аркадного автомата прошло уже практически пять лет. К тому времени игровые залы стали обыденностью, а автоматы с играми Defender и Galaxian, Gyrin и Bubble можно было найти в любой забегаловке, в любом кинотеатре. Такого понятия, как игровая приставка, тогда еще не существовало. И никто даже представить себе не мог, что когда-то появятся домашние игровые машины.



Фирма Nintendo of Japan к тому времени уже имела некоторый опыт производства видеоигр. На разработку приставки ушло около года. И вот Pasofami (японское название NES) явилась на суд игровой общественности. Общественность, мягко говоря, несколько опешила. А потом начался настоящий бум на продукцию NES. Приставки расходились по всему миру гигантскими партиями, разработчики со всего света подписывали контракт с Nintendo на производство игр под их приставку, а пользователи... Пользователи были на седьмом небе от счастья, сидели у телевизоров как приклеенные, играли во все подряд, боготворили героя Mario (символ платформы) и восхваляли фирму Nintendo. И ведь было за что хвалить – такого успеха на видеорынке еще никто не добивался. Грамотная рекламная политика, забота о пользователе и большой объем выпущенных игр сделали свое дело – NES побила все рекорды по продажам и на данный момент, даже на фоне новых 64-битных плат-



форм, все еще является рекордсменом по количеству проданных экземпляров.

Приставка официально закончила свой жизненный путь в начале 90-х годов (неофициально она продается в любом киоске видеоигр, а пираты из дружественного Китая все еще клепают игры под «Денди»). За свою долгую историю она переиздавалась под массой имен (включая совсем уж откровенные клоны вроде «СЮБОР»), обзавелась огромным парком аксессуаров (большинство из них так и не дошло до России; но как вам, скажем, подставка для ног, на которой надо бежать на месте, созданная специально для игры 3D-Runner; или же робот, который держит в манипуляторах джойстик: вы управляете самим роботом, а тот нажимает на кнопки джойстика?) и получила в свое распоряжение самую большую библиотеку видеоигр. Воистину великая приставка, принесшая Nintendo всемирную славу.



Первый нормальный эмулятор приставки Nintendo появился еще в 1996 году. Это iNES Марата Фазилина, причем эмуляцию 8-битного процессора Nintendo 6502 разработал наш соотечественник. INES был мультисистемным эмулятором (существовали порты под WinNT, Unix, MAC и Windows), но регистрация обошлась бы вам в 35\$ (иначе не работал звук и в центре экрана большими буквами светилась надпись DEMO). Но при отсутствии выбора пользователи были согласны и на такие, мягко говоря, драконовские условия.

Затем мир увидел Nesticle и прямо-таки завизжал от восторга. Первая версия работала с 70 % всех известных игр для NES. К тому же оптимизированный программный код работал даже на 486DX2-66. Nesticle также обладал рядом интересных возможностей, например, позволял сохранять отдельные спрайты и графику, записывать музыку из игр, вводить Game Genie и PRO-Action Replay коды. В программу даже была встроена поддержка сетевой игры (одно время в Интернет существовали сервера, позволявшие быстро найти партнера для игры вдвоем). Последняя версия Nesticle появилась в 1998 году, и хотя эмулятор до сих пор слегка глючит на новых играх, использующих расширенные MMC (MMC – Memory Map Chart – схема памяти в картридже; в силу того, что NES могла напрямую адресовать лишь 64 килобайта памяти, разработчикам при создании боль-

ших картриджей приходилось изобретать специальные чипы, переключающие 64-килобайтные блоки информации), разработка его приостановлена и, как это ни прискорбно отметить, пожалуй, уже никогда не будет возобновлена. Могу также посоветовать использовать FWNes. Она хоть и не показывает чудеса быстродействия, зато играет практически все (!) существующие ROM'ы для Nintendo.

## SEGA Master System

До выпуска своей первой игровой приставки SEGA уже довольно неплохо зарекомендовала себя на рынке видеоигр (многие помнят такие аркадные хиты, как Golden Axe, Altered Beast и Outrun, созданные на базе игрового автомата Sega System 16). Но почему-то до недавнего времени SEGA постоянно держалась на втором месте после Nintendo, а иногда и скатывалась на третье, подвинутая Sony с ее PlayStation. Два фактора сильно влияли на это: отсутствие мощной поддержки со стороны разработчиков игр и довольно-таки слабая рекламная компания. Как бы то ни было, SMS (Sega Master System) изначально задумывалась как основной конкурент NES. Причем для этого были созданы все условия: SMS обладала более мощным процессором, совершенным графическим чипом и неплохой аудиосистемой. Однако дебюта не получилась – Nintendo даже не восприняла SMS как потенциальную угрозу. Ведь практически все известные фирмы занимались разработкой игр под NES, и при существовавшей политике лицензирования (либо только с нами, либо против нас) SEGA пришлось искать новых разработчиков, дабы двигать свою платформу.

Тем не менее, на SMS было немало игр. Причем в массе своей это были очень хорошие игры, в отличие от ширпотреба, поставляемого для NES, и многие поклонники видеоигр уважали SEGA хотя бы за это. В начале 90-х, после выхода Gameboy, SEGA несколько доработала приставку и выпустила ее карманную версию – Game Gear. Однако отсутствие грамотной рекламной политики и мелкие технические огрехи (например, тот факт, что батареек Gameboy хватает на 10 часов, а SMS умудряется за четыре часа практически убить любой аккумулятор) пагубно отразились на продажах приставки даже при явном техническом превосходстве GG над Gameboy (не

помог и цветной дисплей, которым так гордилась SEGA). Консоль официально снята с производства в начале 90-х.

Первые эмуляторы SMS, или Game Gear (это, по большому счету, одно и то же), появились в 1996 году. Один из них принадлежал перу (компилятору) Марата Фазилина (весьма популярная личность; хотя многие, кстати, недолюбливают его за то, что он «порочит свободный дух эмуляции», требуя денег за свои программы) и назывался Master System. Как и все эмуляторы Фазилина, довольно-таки стабильная, но медленная программа, поддерживающая множество ROM'ов. Однако я бы порекомендовал MESSAGE. На нашем диске вы найдете последнюю freeware версию. Message обладает очень хорошей совместимостью, практически идеально эмулирует звуковую составляющую приставки (кстати, думаю, вам небезынтересно будет узнать, что в GG используется чип OPL-2, тот самый, на котором были построены первые карты линейки Sound Blaster), не особо требователен к системным ресурсам (486DX4-100 хватает вполне), плюс ко всему обладает рядом интересных возможностей (например, позволяет играть в ускоренном или замедленном темпе, сохранять картинки с игрой, а также вводить коды всех распространенных форматов). Если вы никогда даже и не слышали о такой приставке, как SEGA Master System, настоятельно рекомендую посмотреть.



## Nintendo Gameboy

После глобального успеха своей первой приставки Nintendo поняла, что на рынке видеоигр можно зарабатывать большие деньги. Что она и делает вот уже почти двадцать лет. Посему, следуя моде на портативные игровые системы (законодателем моды в этой области по праву считается Bandai, занимающийся выпуском всевозможных часов с игрушками, головоломок, «Тетрисов» и пр.), Nintendo разрабатывает и представляет на рынке свою портативную карманную консоль – Gameboy. Козырной туз Nintendo во все времена – грамотная рекламная политика. Количество игр на Gameboy растет в геометрической прогрессии, появляются всевозможные полезные аксессуары (маленькие колонки, увеличительное стекло, специальные адаптеры для использования в машине и прочее), консоль за рекордно





короткий срок получает мировое признание. Многие еще помнят рекламный лозунг тех времен – «Твой Gameboy всегда с тобой».



Если разобраться по существу, то сам Gameboy ничего особенного не представляет. Самый дешевый и распространенный в те времена процессор Zilog80, средненький восьмиканальный FM-чип, жидкокристаллический дисплей низкого разрешения с пассивной матрицей. Тем не менее, Nintendo была первой компанией, которая дала геймерам дешевую портативную систему, и в этом им надо отдать должное. Gameboy просуществовал на рынке достаточно долгое время и до сих пор продается по всему миру. С появлением SNES Nintendo даже выпустила специальную версию Gameboy в виде специального картриджа (Super Gameboy), куда можно было вставлять карточки с играми. После чего вся эта конструкция засовывалась в приставку, и вы могли играть на экране телевизора в игры для портативной консоли. Плюс еще несколько встроенных программ, позволявших создавать свою собственную палитру для игр, меняя оттенки серого на различные цвета и создавая эффект цветного изображения.

А вот в конце 1998 года Nintendo действительно удивила всех, выпустив на рынок обновленную версию своей карманной приставки – Gameboy Color. «Да это же настоящий цветной Gameboy!» – воскликнули фанаты. Действительно, Gameboy обзавелся цветным монитором и, будучи полностью совместимым со всеми старыми играми, позволил также играть новые продукты в цвете. В остальном изменения носят косметический характер: чуть более мощный процессор, в два раза больше оперативной памяти и новый звуковой чип. Так что есть у нас кандидат в долгожители – ведь Gameboy уже 10 лет, а для индустрии видеоигр это очень большой срок.

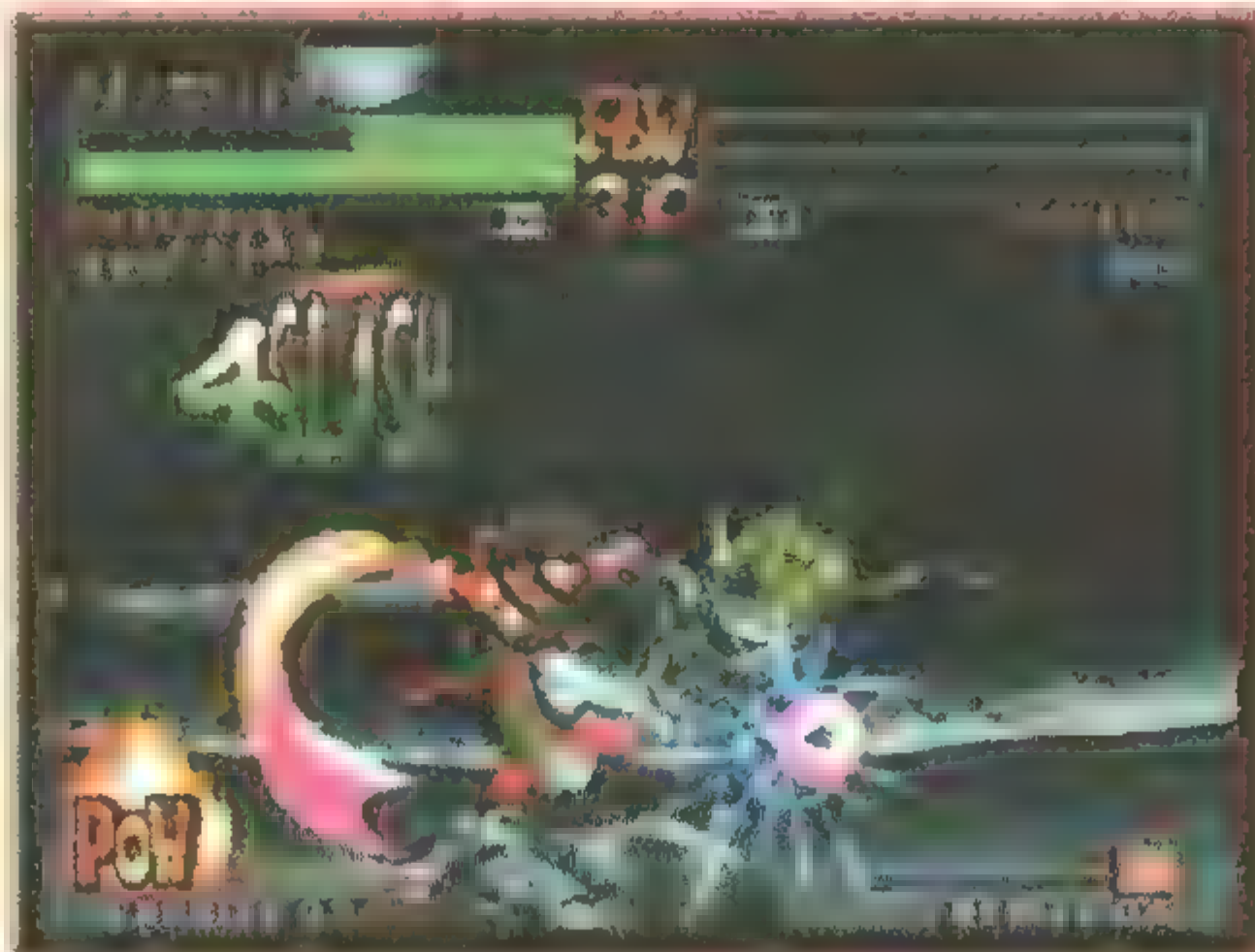
На стезе эмуляции Gameboy чуть ли не первым отметился... кто бы вы думали? Правильно – Марат Фазилин. Опять та же история: пользователям Mac, Unix и WinNT эмулятор предлагается бесплатно, а вот желающим заполучить версию под Windows требуется заплатить денежки. Однако не стоит отчаиваться – существует множество других свободно распространяемых эмуляторов Gameboy. Например, Virtual Gameboy – самый мощный, функци-

ональный и быстрый. Играет практически все существующие игры, однако не поддерживает эмуляцию цветного Gameboy. К сожалению, в программе использовались куски кода эмулятора Z80, написанного Маратом Фазилиным, и тот, увидев, что VGB составляет конкуренцию его собственному продукту, потребовал, чтобы автор VGB прекратил разработку эмулятора либо же использовал только свои собственные наработки. Так и умер VGB. Последняя версия – на нашем диске.

Эмуляция CGB (Color Gameboy) пока что не достигла высокого уровня. Существует несколько программ, позволяющих запускать новые игры, использующие достоинства CGB, но все эти программы страдают рядом недостатков, плохо (или совсем никак) эмулируют звуковой чип и весьма требовательны к системным ресурсам. Так что страница эмуляции CGB пока что только пишется.

## NEC PC-Engine

Кто-нибудь из вас слышал о такой приставке? Нет? А жаль, ведь достаточно интересная консоль была в свое время. Выпускалась фирмой NEC и Hudson Soft (той самой, которая когда-то создала Bomber Man), но распространялась лишь на территории Японии (в Европе была известна под именем Turbo-GrafX 16). По некоторым характеристикам 8-битная приставка (центральный процессор – модифицированный вариант m6502, используемого в NES) оставляла позади SNES с ее хваленым графическим процессором. Интересен и оригинален формат картриджей, используемых в приставке. Это даже не картриджи вовсе, а собственная разработка фирмы NEC – HuCard. С виду напоминает стандартный проездной на метро, только раз в 10 потоньше. На такие вот «карточки» влезало до 24 мегабит информации. К тому же, в отличие от стандартных картриджей, HuCard'ы были гораздо надежнее.



PC-Engine увидел свет в 1988 году. В основном игры для приставки разрабатывала сама NEC, Hudson Soft и несколько сторонних японских разработчиков. Европейских игр было ничтожно мало. Да и саму приставку лишь с большой натяжкой можно было назвать конкурентом Genesis или SNES. Тем не менее NEC сделала все, что смогла, для раскрутки приставки. Через 3 года после выхода PC-Engine появи-

лась его улучшенная версия – Super PCE. Существовал также карманный вариант приставки. А в 1993 году появился даже PC-Engine CD. Причем CD-версия приставки была сделана гораздо лучше, нежели, скажем, SEGA-CD. На PC-Engine CD вышло около трех десятков интересных и красивейших игр (в основном, правда, на японском языке), но приставка к тому времени уже медленно умирала и все эти улучшенные и доработанные версии не вернули ее к жизни. В 1995 году PC-Engine был снят с производства, и сейчас его можно купить только с рук или, если повезет, в каком-нибудь гигантском супермаркете вам достанут с полки последнюю пыльную коробку.

Но ведь основное призвание эмуляции – вернуть забытые игры. Как это ни странно, PC-Engine, при всей своей сложности, был полностью эмулирован в 1997 году. Французский программист Дэвид Митчел создал практически идеальный эмулятор, посредством которого можно было запустить 99 % всех существующих PCE игр. А в последней версии даже появились CD-эмуляция, и если вам вдруг повезет и вы увидите коробку с логотипом SCD, то берите, не раздумывая, хотя достать диски в России не представляется возможным. Практически все игры под SCD – настоящие шедевры. Но вернемся к нашим эмуляторам. Я бы с радостью выложил Magic Engine на компакт-диск, но эмулятор, к сожалению, распространяется как shareware-программа. Посему придется довольствоваться другими программами (наиболее перспективной я бы назвал Hugo!; единственный недостаток – высокие системные требования). Надеюсь, что в скором времени они смогут конкурировать с Magic Engine.

## SEGA Genesis

Потерпев фиаско с Master System, SEGA решила нанести удар по NES, создав принципиально новую, 16-битную систему. На разработку ушло около года, и вот в 1989 году SEGA начала генеральное наступление на бастионы Nintendo. У новой приставки Genesis (в Европе известна под именем Megadrive) были все данные, чтобы покорить сердце геймера. В пике Марио был разработан свой собственный кассовый персонаж – ежик Sonic (кстати, персонаж был создан японским художником посредством скрещивания кота Феликса и Микки-Мауса). SEGA перенесла множество известных игр с аркадных аппаратов на свою новую приставку, причем это были очень хорошие конверсии, практически идентичные аркадным вариантам. И премьера удалась на славу: все действительно поняли, что 8-битные системы – это вчерашний день, и прогрессивный геймер должен обзавестись «настоящей», 16-битной приставкой.

Genesis оставалась на пике популярности до выхода SNES. Nintendo получила великолепную возможность проанализировать недостатки конкурента и за счет этого



разрекламировать свои достоинства. После 1991 года продажи постепенно начали падать. И все попытки SEGA вернуть Genesis на первое место не увенчались успехом. Не помог выпуск дополнительного модуля CD-ROM, не помогла даже SEGA 32X с ее хваленными математическими сопроцессорами. Продажи Genesis все падали и падали. Под конец SEGA занялась каким-то маразмом: представьте себе SEGA PC – 386SX25, с 2 Мб памяти, VGA картой и слотом для картриджей и джойстиков. И вот в середине 1997 года SEGA официально объявила о том, что прекращает поддерживать свою консоль и снимает ее с производства. К слову, фирма всегда отличалась тем, что с легкостью забрасывала свои консоли, металась из стороны в сторону, постоянно пытаясь кого-то догнать и перегнать, вместо того, чтобы уделить больше времени разработке приставок. Но то, что на Genesis было множество действительно эпических игр с запоминающимися персонажами и великолепной играбельностью – это факт.

Первый эмулятор Genesis появился еще в 1996 году. Назывался Genem, ужасно тормозил даже на самых мощных машинах, не умел эмулировать звуковой сопроцессор и FM чип, однако отличался поразительной совместимостью – позволял запускать 80 % всех доступных ROM'ов. Свой вклад в развитие эмуляции он сделал, но настоящий праздник на улице фанатов Megadrive пришел вместе с выходом Genecyst от Sardu. То же высокое качество, как и у Genecyst, множество полезных опций, понятный и удобный интерфейс и идеальное качество звукового сопровождения. К слову, Sardu является чуть ли не самым известным человеком в среде поклонников эмуляции – он неожиданно проявляется с новым эмулятором, доводит его практически до идеального состояния и потом забрасывает.

Также стоит упомянуть другой хороший эмулятор – KGEN, разработанный Стивом Снейком, бывшим программистом игр для Genesis. KGEN также обладает очень хорошей совместимостью, полностью эмулирует графическую составляющую приставки, но вот звучание у него несколько суховатое. Посему рекомендуется попробовать оба эмулятора, а дальше уж исходить из своих собственных пристрастий. К сожалению, на данный момент не существует программ, способных эмулировать SEGA CD или SEGA 32X. Однако над этим вопросом работают несколько авторов, и не исключено, что под Рождество можно будет записать в CD-Rom Lunar 2: The Eternal Blue и поиграть в одну из лучших RPG в истории видеоигр.

## Super Nintendo Entertainment System

После ошеломляющего успеха NES Nintendo позволила себе немножко расслабиться и почитать на лаврах победителя. Кстати, консерватизм – чуть ли не главная черта данной компании. То, что Nintendo в век мультимедийных игр на CD

решилась выпустить Nintendo 64 на картриджах, в очередной раз это подтверждает. И даже после появления Genesis компания еще некоторое время надеялась, что NES удержится во главе эшелона. Только после резкого падения продаж Nintendo призадумалась и занялась разработкой своей собственной 16-битной консоли.

Super Famicom (японское название SNES) удалась на славу. Недаром на разработку было потрачено два года. Nintendo создавала свое детище в расчете на будущее и не стеснялась использовать новейшие по тем временам технологии работы с цифровым звуком и даже трехмерной графикой. Графический RISC процессор Super-FX, работавший на тактовой частоте 21 МГц, позволял SNES обчислять и даже текстурировать и затенять несколько тысяч полигонов в секунду. Делали на широкую руку, даже не думая о высокой цене.

И фирме в очередной раз удалось сделать невозможное – выбраться на первое место среди всех приставок, оставив далеко позади и SEGA, и NEC, и Atari. SNES вышла в Штатах в 1991 году, а уже через год на рынке существовало около сотни различных игр. Для SNES делали игры такие известные фирмы, как Capcom, Square Soft, Konami, Playmates. Опять была грамотная рекламная компания, наглядно показывающая все достоинства SNES перед ее основным конкурентом – Genesis. Самая удачная 16-битная приставка прожила долгую жизнь, и даже в 1998 году еще появлялись игры под SNES. Система оставила о себе добрую память: на SNES были чуть ли не самые лучшие RPG от Square, фантастические аркады (Donkey Kong) и великолепные файтинги класса Killer Instinct.

В среде программистов SNES получила звание самой мудреной приставки. Все, абсолютно все чипы были разработаны на заказ, и достать какую-либо документацию было практически невозможно. Эмуляция SNES обернулась для разработчиков сущим адом. Никогда не было полной уверенности, что твой эмулятор все делает правильно: постоянно всплывали новые подробности о графическом процессоре и о звуковом чипе. Даже сейчас еще рано говорить о полной эмуляции SNES – существует масса игр (как правило, с различными модификациями и сопроцессорами вроде SFX, SA-1 или DSP), которые нельзя запустить ни на одном эмуляторе. Оцените: в 1996 году никто не верил, что эмуляция SNES возможна в принципе. В 1997 году все кричали, что до конца тысячелетия звука в SNES эмуляторах не будет. В 1998 убеждали друг друга, что глупо ждать эмуляции Super FX. А сегодня все это уже позади.

На данный момент существует два хороших эмулятора: SNES9x и Zsnes. Оба отличаются хорошей совместимостью, оба хорошо воспроизводят звук и обладают приблизительно одинаковыми возможностями. Zsnes раза в два быстрее, нежели SNES9x, но работает только под DOS. Зато

SNES9x портирована практически на все известные платформы, в том числе на BeOS, MAC и даже Dreamcast. Выбор опять же за вами.

Теперь ты, дорогой читатель, наверное, задаешь вопросом: а где же можно достать все описываемые в статье игры или эмуляторы? Ответ здесь только один – в сети. В силу того, что ROM являются собственностью компаний, издавших эти игры, вы не имеете права использовать программную копию игр, если у вас нет точно такого же картриджа. Эмуляция – это не пиратство, но и не бесплатный сыр. Это возможность сохранить старые игры после того, как системы, на которых они должны были запускаться, отомрут. Посему я не буду давать ссылки на сервера с ROM'ами, а лишь ограничусь описанием наиболее интересных страничек, посвященной этой теме.

[www.retrogames.com](http://www.retrogames.com) – один из старейших новостных сайтов. Здесь всегда можно узнать о выходе новых версий любого эмулятора, почитать новости о разработке новых консолей и даже обзорные аналитические материалы. Пожалуй, на данный момент – лучший новостной сайт.

[www.zophar.net](http://www.zophar.net) – весьма популярный сайт среди фанатов эмуляции. Есть разделы, посвященные различным системам, причем можно найти информацию практически о любой существующей приставке. Очень богатая коллекция ссылок, в том числе и на сайты с ROM'ами. Сайт постоянно дополняется и обновляется.

[www.davesvgc.com](http://www.davesvgc.com) – когда-то здесь был самый большой архив аркадных ROM'ов. После очередной волны охоты на такие сайты владельцу пришлось снять все игры и даже съехать на другой домен. Тем не менее, это довольно-таки интересный сайт.

<http://geoshock.dhs.org> – очень интересный сайт посвященный эмуляции Neo-Geo. Здесь вы также можете скачать ROM'ы практически всех игр, выпущенных на данной платформе. В силу специфики маркетинговой политики распространения NEO-GEO SNK не имеет ничего против этого сервера.

Если вам покажется мало, рекомендую набрать в любом поисковике запрос по ключевому слову «Emulation». Полученного списка ссылок вам хватит до конца жизни.

Пожалуй, все.

P. S. Искренне надеюсь, что после этой статьи количество людей, которые любят кричать во весь голос «Приставки – фуфло!», так толком и не разобравшись в предмете своей ненависти, резко уменьшится. Хочется думать, что данная статья будет кому-то полезна и интересна, а может быть, даже откроет для вас дверь в мир видеоигр. Очень хочется верить, что мне удалось донести до вас то, что хотелось. «Хорошая игра – это не просто кусок кода, это нечто большее».

Так-то...

Дмитрий Касьянов





Глаза мужчины, наполненные смертной мукой. Приступы отчаяния постепенно переходят в безумие. В короткие теперь уже периоды просветления он понимает, что его память стирают. Те, кому он верой и правдой служил, жертвуя собой, семьей, теперь хладнокровно смотрят, и уже где-то кем-то принято решение оказать ему помощь. Но думают вовсе не о нем, он – просто побочный продукт важного эксперимента. Однако в таком состоянии опасен: вдруг вспомнит что-то неположенное, а тем паче – проболтается. Те, кому он верил, очень гуманны. В неизреченной своей милости и милосердии они не могут убить его телесную оболочку. Ведь убийство – это грех, а они по привычке верят в добро. И, конечно, Добро с большой буквы. Проще уничтожить его воспоминания.

Это ощущение чужих рук, наводящих генеральную уборку в его мозгах, постепенно сводит с ума летчика-испытателя. Одного из лучших. Он пытается достучаться до окружающих. Но настойчивое стремление объяснить свою беду всегда граничит с полным сумасшествием. Неудержимая ярость охватывает его, когда он встречает непонимание. Он крушит и рушит все. Приходится вызывать Усмирителей – прославленных американских спецназовцев.

Дом окружен, жену отшвыривают и не пускают к обезумевшему мужу. Несколько выбивается из ритма сцена, когда офицер и двое солдат стоят перед дверью с огромной колотушкой для открытия дверей. Офицер отдает безмолвные команды: один, два, три. У непосвященных может создаться впечатление, что за это время, если бы действительно существовала угроза, тройку храбрецов подстрелили бы как куропаток. Ну да ладно, создателям фильма лучше знать.

Понятно недоумение молодого солдата, ожидавшего увидеть никак не меньше, чем восставшего из ада. А увидел он голого, униженного бесчестием и понимающего это бывшего воздушного аса, посвященного в многие секреты страны. Может, судьба этого солдата повторит судьбу несчастного, и он также будет брошен и отдан на растерзание всем существующим демонам...

Так что же происходит на военно-воздушной базе, о которой шло много слухов? Она до сих пор является местом паломничества фанатов НЛО.

\*\*\*

Хитро улыбаясь, Малдер снисходительно рекомендует Дана поменьше копать и скорее собираться, чтобы расследовать совершенно необыкновенный случай: на одной из военных баз пропал человек. Жена четыре месяца звонит начальству, медикам, полиции. Никто не желает выяснить, куда

же подевался ее муж. Обезумевшая женщина обращается в ФБР.

Дану удивляет азарт, охвативший Фокса. Каждый день в Америке пропадают люди. Кого-то находят живым, кого-то мертвым, а кто-то пропадает без следа. «Есть в этом деле странный душок. Некий букет...» – поясняет свой интерес Фокс. Он знает о скептическом отношении девушки к пришельцам. И пытается заинтриговать ее сообщением, что это одно из нескольких мест, которые всегда упоминаются, когда речь идет о неопознанных летающих объектах.

В баре, где Малдер самозабвенно рассказывает Скалли о проделках НЛО и обстоятельствах зловещего заговора, на них исподтишка смотрит человек из правительства. Он подстерегает Фокса в мужской комнате, где дает ему хороший, но крайне лицемерный совет. Он заведомо знал, что Малдер не может не клюнуть на приманку. Совет прост: отказаться, пока не поздно, от нового расследования. Ведь теперь он втягивает в переделку и партнершу. «Оставьте это дело, агент Малдер. Военные не потерпят вмешательства ФБР».

По анализу прессы и из других источников события представлены так, что становится ясно – шуму было много, но ничего определенного. Военно-воздушная база. Летчики-испытатели «обкатывают» новые машины. Несмотря на идеальные условия, многие просто не выдерживают и впадают в депрессию. Как известно, на подобных базах очень хорошее медицинское обслуживание. Но, судя по всему, пропавшему летчику они не могли помочь своевременно. Он действительно впал в депрессию. Перестал узнавать родных, устраивал дебош. А теперь и во все пропал.

Жена Анита вот уже больше четырех месяцев не знает, где ее муж. Такие случаи бывали и раньше. Соседке повезло больше. Ее муж, также летчик, перенес очень сильный нервный стресс и заболел. «О нас заботятся, не оставляют», – с гордостью заключает женщина, глядя на полоумного мужа. Это приключилось с ним после испытания новых моделей самолетов. Что-то сломало его психику. Его единственным занятием в настоящее время становится ловля пушинок. Но жена и этому рада. С торжеством самодовольной садистки она говорит, что ей повезло, ей есть о ком заботиться, одиночество ей не страшно.

Малдер и Скалли должны разобратся во всех этих событиях. Не вызывает удивления особое внимание со стороны прессы. Добродушный корреспондент безрезультатно пытается выудить информацию. Попытка найти объяснение на базе не привела ни к каким результатам. У военных единст-

В главных ролях:

**David Duchovny** — Фокс Малдер  
**Gillian Anderson** — Дана Скалли

В ролях:

**Jerry Hardin** – Deep Throat  
**Charles Cioffi** – Section Chief Scott Blevins  
**Michael Bryan French** – Paul Mossinger  
**Andrew Johnston** – Col. Robert Budahas  
**Seth Green** – Emil

и др.

Автор сценария: **Chris Carter**

Режиссер: **Daniel Sackheim**

Впервые показан на TV: **9.17.93**

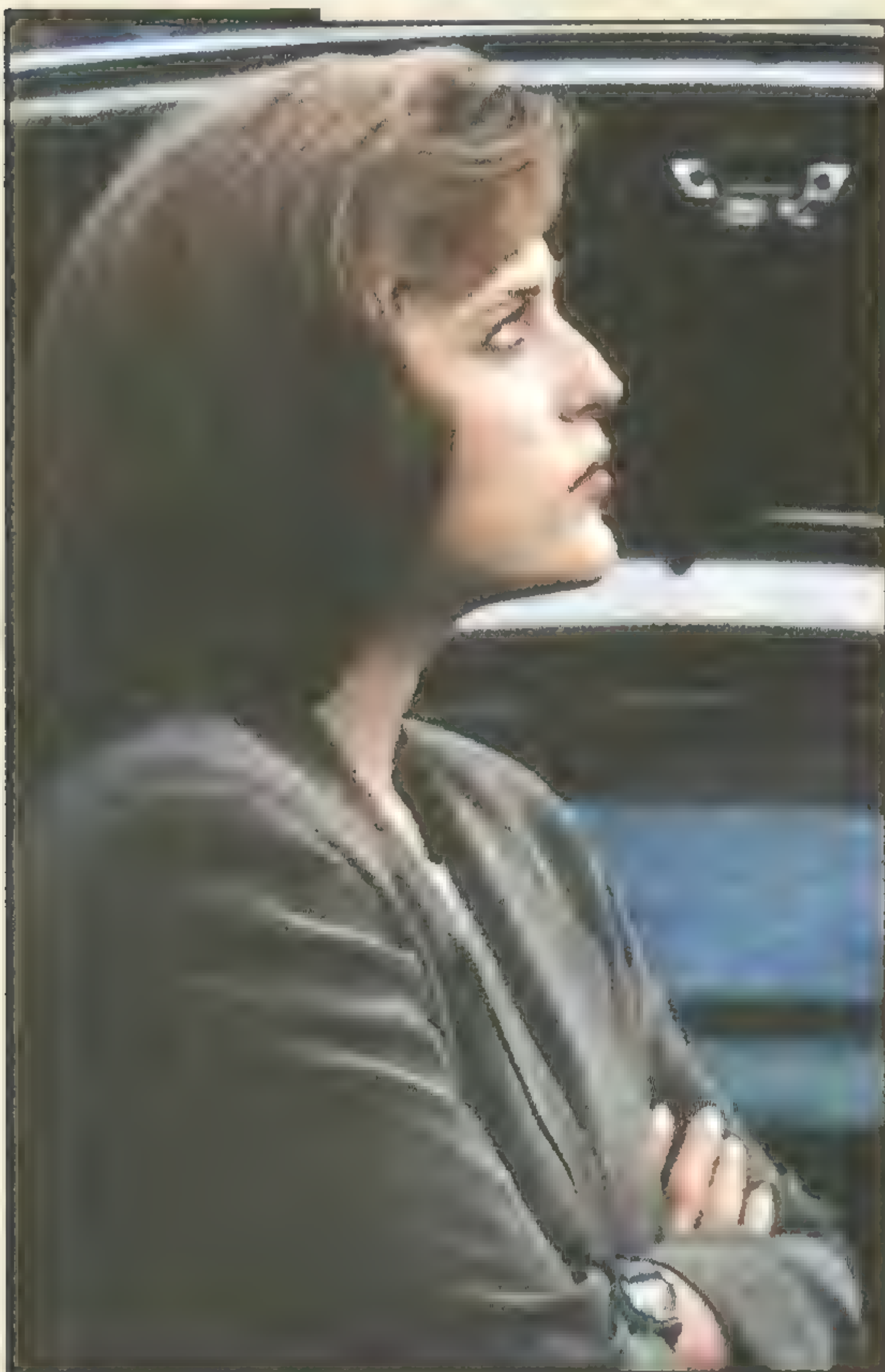
венный ответ: «Никаких комментариев». Остается один путь – проникновение на аэродром военно-воздушной базы.

Скалли и Малдер проникают на секретный объект. Там они не одни. Вот уже некоторое время некая молодая парочка наблюдает за странными объектами, летающими на базе. Обсыпая окружающих крошками и плюясь по сторонам кетчупом, юнец взахлеб рассказывает, как он и его спутница пришли к заключению, что подобных летательных аппаратов не может существовать в природе. Зрителю оставляют поле для размышлений. Что же это за секретная база, куда, как на пикник, можно приехать полюбоваться засекреченными объектами? То ли такая беспечность вообще характерна для американцев, которые вполне серьезно устанавливают глухие, чуть ли не кодированные замки на легких стеклянных дверях, а для обслуживающих людей постоянно держат открытым черный ход. То ли это заранее подстроенная ловушка. «Нас ждали», – заявка Малдера, сделанная после, звучит до некоторой степени серьезно.

Да, действительно, оба видят нечто странное, что заставляет их потом ожесточенно спорить. Две светящиеся точки бесшумно скользят в ночном небе. Это впечатляет еще и потому, что они производят впечатление живых сверкающих неземных существ. Но главное – живых. Потому что ни одно механическое сооружение, созданное на заводах людей, не может так двигаться. Позиция Скалли – идет испытание новых самолетов. Правительство имеет право на свои секреты. Позиция Малдера – перед ними заговор, военные используют для построения своих новых самолетов технологию пришельцев, которая бесчеловечна. Именно это вызывает депрессию, стресс испытателей. Технология пришельцев не рассчитана на человеческий организм, использовать ее преступно.

Скалли полагает, что все помешательство на НЛО в этой местности хо-





рошо замешано на бизнесе. Очень многие слухи поставлены на коммерческую основу. Сувенирчики на продажу и прочее.

Она согласна, что на базе есть что-то, но это, по ее мнению, совсем не то, о чем подумал Малдер. Более того, она испытывает облегчение, когда позвонила жена пропавшего и сообщила, что он вернулся домой. Но она решительно отказывается признать появившегося в ее доме мужчину своим мужем.

ОНИ нашли отличное решение – вернули семье это существо, лишенное, по их трюсости, воспоминаний и себя как такового. Он не помнит того, что с ним происходило, и перестал быть самим собой. Так спокойнее. Теперь он не может выболтать великую правду, ибо попросту ее не знает.

Малдер объявляет о своей готовности возвращаться домой. На самом деле он отправляется на уже упомянутую базу, чтобы сделать решительное открытие. Да, он что-то увидел. Но это было стерто из его, Малдера, памяти. Информация, которую так ждал человек из правительства, оказалась утерянной.

Происходит крайне неприятный инцидент: некие молодчики, смахивающие на солдат

удачи, выполняющих секретное задание, останавливают машину агентов, забирают все, что им удалось собрать.

Скалли пытается установить, кто же были эти люди, для которых ФБР является чем-то вроде маклерской, незначительной конторы. Но даже связаться по телефону не представляется возможным. Все привыкли, что по вине военных телефоны часто перестают работать.

В этом эпизоде расставлены акценты в распределении персонажей. Дана взяла на себя ответственность за партнера. Она узнает, что Малдер ее обманул. Когда ей вновь встречается корреспондент, что-то интуитивно, на уровне подсознания помогает ей сложить единую картину. Кроткая, рассудительная Дана превращается в разъя-

ренную наседку, у которой коршун утащил птенца. Не раздумывая, она угрожает пистолетом и заставляет лжекорреспондента, оказавшегося представителем военных, открыть местонахождение Малдера. Но того уже и так отпустили. Он тоже теперь не представляет опасности. Все забыто, вернее, изъято из его памяти.

Мы установили, что в Консорциуме нет единства. Ибо, если бы оно присутствовало, утечки информации не произошло. После печального случая с дебошем бывший летчик просто растаял в воздухе. Похищение или исчезновение человека – проблема юрисдикции ФБР. И этот вариант единственный, чтобы привлечь к работе агента Малдера и его новую напарницу. В противном случае нет логики в сюжете – так тщательно скрывать, кто мешает привести в действие сценарий, который был разыгран позже (стирание памяти). Нет, Малдер теперь просто необходим. Ему отводится роль катализатора и «угрозы разоблачения». Можно по логике фильма предположить, что произошли серьезные разногласия между членами Консорциума. Именно поэтому Фоксу была проложена дорога к тому, что «видеть не положено». Когда же в силу не известных нам обстоятельств конфликт был исчерпан, необходимость в «чужаке» отпала. Потому он подпадает под стирание. Но его все равно оставляют, так как он еще может пригодиться.

Фокса используют еще и потому, что он, в сущности, фанатик, одержимый одной-единственной идеей. Вначале он готов положить все и всех на алтарь своей одержимости. Позже появляется женщина, ради которой он готов принести в жертву все свои идеалы. Единственный человек, которому он верит. Ценность их отношений и заключается в том, что Дана никогда бы не потребовала такой жертвы от Малдера.

Проделав огромный путь, Малдер так ничего и не добился, более того – он не сумел предоставить потенциальному союзнику хоть какую-то информацию. Поездка во всех отношениях оказалась неудачной. Немного жалко выглядит Фокс, который в конце по-детски просительно спрашивает, здесь ли пришельцы, и получает ответ: «Они здесь, мистер Малдер, и уже давно».

Предположение Малдера подтвердилось. Он вопрошает, когда же человек станет цениться выше машин? Это вопрос даже не риторический, ибо при всех претензиях на гуманизм, как правило, все скажут, что им важнее человек, а сделают из расчета, что важнее все-таки машина.

Очередной файл секретных материалов закрыт.



# STAR WARS

## EPISODE II

Сентябрь, дети идут в школу, а Джордж Лукас вплотную приступает к работе над второй частью своего знаменитого фильма.

### О ЧЕМ БУДЕТ СЦЕНАРИЙ?

Действие «Episode Two» будет происходить спустя десять лет после событий, описанных в «The Phantom Menace», и, соответственно, за 22 года до того, что было показано в оригинальной трилогии.

Сам Джордж Лукас описывает второй эпизод как наиболее романтическую часть во всей саге, посвященную истории любви между Анакином Скайуокером и королевой Амидалой. В то же время сам Лукас отрицает, что вторая часть станет исключительно любовной историей, и это не единственное противоречие в высказываниях создателей сериала. В центре фильма окажутся сразу четыре персонажа, говорит Лукас: Йода, Оби-Ван, Анакин и королева. При этом Лукас забывает об императоре Палпатине.

### ФИНАЛ ВТОРОГО ЭПИЗОДА

Анакин Скайуокер становится рыцарем-джедаем. Республика более не существует, разрушенная изнутри коррупцией и заржавевшим бюрократическим механизмом, который уже не в состоянии выполнять функции демократического органа власти. На обломках республики Палпатин выстраивает свою Империю.



### КТО СТАНЕТ ИГРАТЬ РОЛЬ АНАКИНА СКАЙУОКЕРА?

Если Натали Портман (королева Амидала) успеет подрасти до начала съемок в размерах, позволяющих ей играть свою героиню спустя десять лет, то бедному мальчику, исполнившему роль Анакина в первой части, такое не грозит.

Сразу же встает вопрос: кто будет играть роль будущего Дарта Вейдера? С самого начала называлось имя Леонардо Ди Каприо, что привело к напряженному спору среди поклонников сериала.

За последние несколько лет Голливуд активно эксплуатирует старые наработки кино и телевидения, приглашая на боль-

шой экран героев сериалов, снимавшихся десятки лет назад. В этом отношении продолжение работы над «Звездными Войнами» — не исключение.

Однако подобные эксперименты не всегда оказывались удачными. Напротив: почти всегда их ждало фиаско. Не в плане финансового успеха, но в отношении близости к оригиналу. Новые образы старых героев были гораздо менее яркими, нежели в первоначальных фильмах. Как ни был



бы хорош — по-своему — Вэл Килмер, его нельзя сравнить с Роджером Муром в роли Святого Саймона Темплера; Ума Турмен — хорошая актриса, но совершенно не в состоянии заменить Диану Ригг.

Поэтому еще год назад среди поклонников кино существовала присказка: «Вэл Килмер играет Саймона Темплера; Ума Турмен играет Эмму Пил; завтра Леонардо Ди Каприо сыграет Джеймса Бонда и Голливуд сам спустит себя в унитаз».

Но действительность оказалась гораздо более суровой, чем мог предвидеть ехидный сарказм. Ди Каприо прочат роль даже не Бонда, а Дарта Вейдера. Это привело в бешеный восторг поклонников Лео (в основном женскую аудиторию) и в мрачное негодование остальных.

Скажем прямо — Лео на Вейдера не тянет, хотя бы по размерам. В нем нет ни благородства, ни внутренней целеустремленности, ни, наконец, того стержня, который делает человека личностью. В то же время никто, кроме Ди Каприо, не смог бы так хорошо сыграть, будучи взрослым, маленького мальчика, которого два непутевых джедая встретили на песчаной планете.

Таким образом, сам Джордж Лукас дал основание для жарких споров: Ди Каприо абсолютно не подходит для Вейдера из оригинальной трилогии, но идеален для выросшего Анакина из первой.

Вот и думайте...

Тем временем создатели фильма продолжают интриговать зрителей, обещая одно и тут же беря свои слова обратно.

В то время, когда первый эпизод фильма только начал греметь по кинотеатрам, продюсер сериала Rick McCallum заявил, что и он, и Джордж Лукас очень высоко оценивают способности Ди Каприо, но набор актеров для второй части начнется не

### Действующие лица фильма:

Ewan McGregor — Obi-Wan Kenobi

Natalie Portman — Queen Amidala, Padme Naberrie

Samuel L. Jackson — Mace Windu

Frank Oz — Yoda

Anthony Daniels — C-3PO

Kenny Baker — R2-D2

Ian McDiarmid — Supreme Chancellor Palpatine

Pernilla August — Shmi Skywalker

Ahmed Best — Jar Binks\*

Hugh Quarshie — Captain Panaka\*

\* — Неподтвержденная информация

### Над фильмом работают:

George Lucas — режиссер, сценарист и исполнительный продюсер

Rick McCallum — продюсер

John Williams — композитор

Industrial Light and Magic — спецэффекты

20th Century Fox — дистрибьютор

Статус фильма: Pre-Production

Дата выхода: май 2002 года







ранее, чем в сентябре или октябре. Теперь становится очевидным, что McCallum солгал. Подбор действующих лиц уже активно ведется. На роль Анакина Скайуокера претендуют более шестидесяти актеров.

Теперь McCallum говорит совсем иначе. Маловероятно, что Ди Каприо получит эту звездную роль. Он далек от того идеального Анакина, которого мы ищем – такова сегодня позиция создателей фильма.

Неразбериха с датами продолжается.

Ранее было объявлено, что только в конце сентября можно ожидать окончания работы над сценарием эпизода. Теперь же становится известно, что Ди Каприо уже прочитал сценарий и с негодованием отверг его.

Делая противоречивые заявления и играя на популярности этого актера, создатели фильма продолжают подогревать интерес к своему будущему творению, хотя оно вряд ли нуждается в дополнительной рекламе. Можно быть уверенным, что звездная слава Лео сыграет на руку Лукасу, даже если сам Ди Каприо не получит роли.

## КТО ЕЩЕ ПРЕТЕНДУЕТ НА РОЛЬ АНАКИНА?

Сын Mark'a Hamill'a (Люка Скайуокера) – по крайней мере, это обеспечит портретное сходство.

Brendan Fraser – восходящая звезда Голливуда, сыгравший в таких бесспорных хитах, как «Джордж из джунглей» и «Мумия». У него достаточная физическая подготовка и подходящее телосложение, чтобы мы поверили, что этот человек сможет носить черный костюм Дарта Вейдера из

трех оригинальных фильмов. К сожалению, у Фрейзера слишком глупая физиономия. Сложно представить его в эпической любовной сцене, а уж тем более в качестве трагического актера. Увы, на второй эпизод черная маска Анакину не предусмотрена, что значительно снижает шансы Брендана получить роль. К тому же Фрейзер – достаточно взрослый актер, чтобы сыграть двадцатилетнего Анакина.

Правда, у создателей фильма уже имеется отговорка на тот случай, если выбранный ими актер окажется небольшого роста. Да, мы видели, что Дарт Вейдер высок – но он же был высок в костюме, говорили они. Так что никто знает, какого он роста на самом деле. Дарт Вейдер, оказывается, носил высокие каблуки! Это надо было придумать...

\* \* \*

Сэмюэль Кей Джексон всю жизнь мечтал сыграть роль в «Звездных Войнах», но он был несколько разочарован, когда ему определили амплуа мебели на совете Джеджаев. «Эй, я бы хотел сыграть в сцене, где мне дают помахать световым мечом!» – заявил актер.

\* \* \*

Вопрос о том, кто сыграет Анакина, остается открытым, и в то же время возникает другой, кардинально противоположный вопрос. Джордж Лукас приглашает для съемок во втором эпизоде актера Robert'a Carlyle'a, играющего роль главного злодея в девятнадцатом фильме о Джеймсе Бонде, «The World is Not Enough». Стало известно о том, как высоко Лукас оценил актерскую работу Carlyle'a, но остается неизвестным, кого, собственно, он сможет сыграть во втором эпизоде. Артист слишком взрослый для роли Анакина. Возможно, ему достанется Tarkin или Boba Fett.



## СУДЬБА DARTH'A MAUL'A

Darth Maul, личный телохранитель сенатора Палпатина, оказался среди наиболее популярных персонажей первой части «Звездных войн». Новая версия кубика Рубика даже была выполнена в форме его головы. Многие зрители просили Джорджа Лукаса, чтобы тот вернул во второй части их любимого злодея.

Как вам известно, знакомство американской публики с героями эпизода началось гораздо раньше, чем он сам вышел на экраны США. Герои фильма стали популярны задолго до того, как на них удалось по-



смотреть в кинотеатре. Поэтому первоначально никто из поклонников Darth'a Maul'a даже не подозревал, что его коварно убьют в конце первого эпизода.

Все это позволяло создателям фильма хитро улыбаться и отвечать на вопросы в следующем ключе: нет, он не появится во втором и третьем эпизодах. И когда вы посмотрите фильм, то поймете, почему.

Однако даже гибель Darth'a Maul'a не остановила поток требований ввести его во вторую часть. Подумаешь, он упал в пропасть! С кем не бывает – вспомним, чем заканчивается третья часть фильма «Чужие». Такой финал не помешал созданию четвертого эпизода похождениям Рипли. Таким же образом можно было бы поступить с Darth'ом Maul'ом.

Непрекращающиеся требования заставили Джорджа Лукаса выступить с публичным заявлением по этому вопросу. Как выяснилось, с самого начала режиссер предвидел, что Maul будет пользоваться всеобщей любовью.

В первоначальном варианте этот представитель темной силы просто падает в пропасть.

Но когда Лукас обдумал данную сцену еще раз, он понял, что тем самым дает лазейку для зрителей. Можно ожидать, что Darth'u Maul'u каким-то образом удалось выбраться. Поэтому, заявил Лукас, я построил сцену таким образом, чтобы показать: этот персонаж больше никогда не вернется на экраны.

Почему Лукас отказывается продолжить историю Darth'a Maul'a? Ответ очевиден, даже если не знать о том намеке, который режиссер сделал относительно содержания второй части. Одним из важных стержней сюжета, подчеркнул Лукас, станет тот факт, что Палпатин остался без своего верного ученика. Теперь сенатор (и будущий император) должен найти себе другого аколита, столь же способного и одаренного.

Нетрудно догадаться, что роль такого ученика сыграет Анакин, став Дарт'ом Вейдером. Именно для того, чтобы расчистить дорогу Вейдеру, Лукасу пришлось избавиться от Darth'a Maul'a.

Warrior Princess



# ПОСЛЕДНИЙ WING COMMANDER

Wing Commander: The Movie  
No Prisoners Productions / Digital Arts  
Поступление в прокат: апрель 1999 г.  
Режиссер: Крис Робертс

Видеоигры и компьютерные игры. В чем-то они очень схожи. Любая игра – не большой фильм с вашим участием. Но если кинематограф сделал для интерактивной индустрии исключительно много, то прямой отдачи практически не было. Рынок развлекательной компьютерной продукции развивался лишь в одном направлении, полностью копируя своего старшего собрата, постепенно превращаясь в гигантское поточное производство. Однако если игры по мотивам фильмов – это наша с вами реальность, то случаи обратной связи исключительно редки. Два Mortal Combat'a и один (слава Богу) Street Fighter – не показатель. Да и в полноценном использовании игрового материала их обвинить сложно – заимствованы лишь персонажи и основная идея. Что еще? Из более ранних на ум приходит лишь Double Dragon, фильм неплохой, но вторичный. Художественные достоинства Mario Brothers я оценивать, пожалуй, не буду. Вот и весь список, да еще маячащая где-то впереди тройка из Doom, Tomb Raider и Final Fantasy. До недавнего времени там же находился и Wing Commander, излюбленное творение Криса Робертса (Chris Roberts). Фильм, привлекавший с самого начала наибольшее внимание. Вообще говоря, Wing Commander был всегда близок к идее интерактивного кино и из всех переселенцев на большой экран должен был перенести «операцию» наименее безболезненно. И если те же Doom и Tomb Raider вряд ли претендуют на особо закрученный сюжет, то с материалом Wing Commander можно работать и работать. Компьютерный сериал кинематографичен сам по себе, недаром вплоть до последней части к жанровому определению всегда добавляли словосочетание Interactive Movie. К тому же за режиссуру взялся сам старина Робертс, сценарист всех без исключения игр серии. Впрочем, он вряд ли подпустил бы к работе кого-то еще – наконец-то сбывалась старая мечта Криса, создание видеовersion самого первого «висюка».

Wing Commander... Культовая игра начала 90-х, самый знаменитый космический сериал их конца. Единственное, чего не хватало для завершения цикла, – возвращения на большой экран, туда, откуда все и началось. Не секрет, что Крис создал свою вселенную только из-за отказа LucasArts от участия в разработке той самой первой игры. Не секрет, что Робертс надеялся, пусть и в глубине души, доказать бывшим работодателям свою состоятельность не только на компьютерном попри-



ще. Конечно, будучи здравомыслящим человеком, он прекрасно понимал, что очередное творение Лукаса просто сомнет все маломальские кинопроекты на эту тему и набьет оскомину на ближайшие полгода не только критикам, но и зрителям. Решение последних имеет куда большую ценность, чем досужие размышления уставших от потока однообразной продукции академиков: ведь голосуют они исключительно маленькими зелененькими бумажками с изображением давно уже умерших президентов. Единственный шанс создателя одной из самых знаменитых игр десятилетия – сыграть на ожидании фанатов, которые в преддверии Большого Брата от дедушки Лукаса готовы были наброситься на любое околокосмическое произведение. И Крис старался, сбивая график и выколачивая бюджет, отказываясь от звезд и приглашая никому не известных актеров, ругаясь с инвесторами и подчиненными, стремясь лишь к одному – опередить Star Wars. Поверьте мне, это прекрасно видно по тому, что получилось в итоге.

Нет, я не хочу ничего сразу же говорить о спорности режиссерских талантов Криса и об отсутствии знаменитых имен. Просто после просмотра создается настолько двойное впечатление, что изложить это все единым потоком сложно. Быть может, не будь я поклонником нормального, компьютерного Wing Commander, то никогда не взялся бы за эту рецензию, обозвав фильм просто глупой калькой с Star Wars и других менее именитых творений. Но имея за

плечами сотни сбитых эсминцев Килрати и пару десятков линейных крейсеров Конфедерации, начинаешь задумываться о смысле жизни. «Как же, это же родной «висюк», за что же так...» Увы, судьба к киноверсии Wing Commander вряд ли будет благосклонной – ее забудут, забудут даже фанаты. Если быть объективным, то вспоминать здесь по большому счету нечего. Крис умудрился проделать великолепную работу, воссоздав образ старых героев WC из того, что у него было под рукой. Впрочем, у него не осталось бы ни единого шанса, не сделай он это – от первоначального состава третьего-пятого «висюков» не осталось никого! Еще можно понять и принять отсутствие «вечного Люка» Марка Хамилла (Mark Hamill) и любимого всеми «Маньяка» Тома Вилсона (Tom Wilson) – на выпускников-курсантов они уже давно не похожи. Но чем, как не нехваткой времени и «зеленых», можно объяснить отсутствие Малькома Макдауэла (Malcolm McDowell) и Джона Рис-Дэвиса (John Rhys-Davies)? Впрочем, это не главное. К тому же первые две части у нас вообще не должны вызывать никаких ассоциаций с определенными актерами. Характер подходит, ну и ладно – хоть на этом спасибо. Маньяк все так же охотится за коллегами противоположного пола, а Блэр вечно молчит о чем-то своем. Зря я в свое время посетовал на возможности Дэвида Сачета (David Suchet) и Фрэдди Принца-младшего (Freddie Prinze Jr.) к перевоплощению – свои роли они осилили весьма





успешно. Впрочем, не справиться с подобным мог бы только студент-второкурсник, случайно получивший непыльную «халтуру». Что бы ни говорили о Крисе как о гениальном сценаристе, создавать нормальные короткие фильмы он не в состоянии. Либо пока еще не набрал опыта – стандартные 95 минут пролетают как рабочий перекур, и вовсе не благодаря захватывающему сюжету. Классическая схема типичного голливудского блокбастера – безумная смена событий и декораций – не работает в случае с Wing Commander. Крис делал грандиозную сагу о добре и зле, но со всего разгона уперся в стену времени и бюджета. Фильм напоминает дикую нарезку из пары миссий и брифингов. Даже финальная битва не столь грандиозна, как рядовое сражение из любой компьютерной версии. После полутора часов просмотра остается ощущение недосказанности и незаконченности. В течение следующих тридцати минут пытаешься понять, чем оно вызвано. Прозрение приходит быстро: фильму просто не хватает нормального развития сюжета и грандиозной (более того – эпической) концовки. Несмотря на все нагнетание напряжения, несмотря на «отвлекалочку» вроде гибели напарника и угрозы существования человеческой цивилизации, зритель остается отстраненным

от происходящего, он не вживается в фильм и не сочувствует персонажам. Даже энергетика полного зала не способна захватить его: Крис потерял самое главное, ту деталь, которой, впрочем, не хватает многим – тонкую и неразрывную связь со зрителем, без которой никогда не будет успеха. Виной ли тому пресловутое отсутствие опыта в режиссуре для большого экрана, или неумение излагать мысли четко и коротко, но Wing Commander мог быть стать прекрасной завязкой не для обыкновенного фильма, а для долгоиграющего и вялотекущего сериала. Которым он, по сути, и является.

Робертс никогда не обладал бизнес-чутьем Лукаса. Он безжалостно убивал своих главных героев и легким росчерком пера прекращал дальнейшую эксплуатацию очень удачных сюжетов. Все знают, что Повстанцы никогда не победят Империю, Малдер не раскроет правительственный заговор, а Бивис и Батхед так и останутся ни с чем. Как только произойдет одно из этих событий, на жизни сериала можно ставить крест и сдавать в утиль – денег он больше не принесет. Крис никогда не шел на поводу у продюсеров и критиков. Завершив сюжетную линию третьим WC, уничтожив Килрати и тем самым перерезав себе все пути к отступлению, он не стал оглядываться. Из четвертой части Крис сделал великолепный фильм о борьбе внутри человека, о глобальных проблемах не только далекого будущего, но и нашего настоящего. Через всю The Price of Freedom проходят открытые антимилитаристские настроения и идея о бессмысленности вечного ожидания нападения внешнего врага, в котором забываются собственные проблемы, а жизнь обыкновенных людей используется лишь как разменная монета в чьей-то большой и неведомой игре. Печально, но критики не приняли великолепное творение Робертса, посчитав, что

банальное противостояние четко обозначенному отрицательному противнику гораздо интереснее. К сожалению, в жизни такого абсолютного деления не бывает никогда. Здесь нет Повстанцев и Империи, SkyNet и Людей, Конфедерации и Килрати. Добро и зло – это моральный выбор каждого. Крис попытался донести до нас это, но ему просто заткнули рот. Продюсеры и издатели встали на сторону того, что продается. Их можно понять – это их работа. Можно понять и Робертса, покинувшего свое детище, Origin. Он ушел осуществлять свою давнюю мечту – создавать настоящее, большое кино – и сделал это. Перед нами последний Wing Commander в том виде, в каком он задумывался. Старого «висюка» мы уже больше не увидим никогда. В будущем нас ждет лишь полный отказ от видео и разветвленного сюжета, усиление аркадной части и создание исключительно многопользовательской игры (в угоду этому уже закрыли Privateer III).

Умные ребята из Electronic Arts умеют считать деньги и прекрасно осознают: хорошо продается лишь то, что хорошо покупается. Они первыми поняли, во что превращается последний проект Криса в созданной им вселенной, и на вопрос о будущих продуктах из линейки Wing Commander с охотой сообщали о WC Online, в то же время слезно прося еще раз упомянуть, что они никоим боком не относятся к производству фильма. Крис же, всегда мечтавший о свободе творчества, просто был вынужден уйти – в Origin его имя навеки бы ассоциировалось лишь с Wing Commander. Теперь братья Робертсы, поменявшись ролями, работают над Star- и Freelancer для Microsoft. Если судить по виденному на E3, нас ждут два очередных хита. Но что бы это ни было, это уже не Wing Commander. Его история закончена. Log off, Commander out.



P. S. Уже после завершения статьи я услышал еще одно мнение относительно фильма. Один мой хороший друг просто отказался его смотреть, заявив, что он не хочет портить впечатление о лучшем творении Робертса, Wing Commander IV. Может, оно и правильно...

Дмитрий Бурковский





# ДЖЕРРИ ДОЙЛ

*Биография Джерри Дойла выглядит настолько непохожей на биографии остальных актеров, что мы решили рассказать поподробнее о его жизни.*

Джерри Дойл родился в Бруклине, Нью-Йорк, 16 июля 1956 года. Его отец был офицером полиции. Вскоре семья переехала в Нью-Джерси, где Джеффри закончил колледж и получил степень бакалавра по специальности «Аэронавтика» в Embry Riddle Aeronautical University. Тогда же он получил лицензию пилота и до сих пор периодически летает на истребителях. Первое время Дойл занимался продажей реактивных самолетов от компании Falcon Jet, благодаря чему объездил весь мир. Во время одного из перелетов он познакомился с довольно влиятельным человеком с Уолл-Стрит, который предложил ему работу. Дойл с готовностью принял это предложение. Однако, несмотря на успехи в финансовой деятельности, Джерри не был удовлетворен своей жизнью. И он решил круто изменить ее.

В 1987 году по предложению своего друга Дойл приезжает в Лос-Анджелес и проходит пробы для сериала «Детективное агентство «Лунный свет»». Не добившись значительных успехов, он возвращается на Уолл-Стрит. Однако в 1990 году вновь приезжает в Калифорнию и начинает пробовать на разные роли. Первой его удачей была небольшая эпизодическая роль в сериале «Дерзкие и красивые» (как часто шутит Джерри, сам он не является ни смелым, ни красивым). Потом он снимался в «Home Front» и «Reasonable Doubts». Затем Дойл приходит на прослушивание к пилотному фильму «Встречи» в полной уверенности, что будущий фильм станет комедией. Когда ему сказали прочитать «роль Гарибальди», он ответил: «Мистера Гарибальди». После прослушивания он был утвержден на эту роль.

Дойла часто спрашивают, как у него хватило решительности столь резко изменить свою жизнь. Он всегда отвечает, что эту решительность приобрел благодаря своему отцу.

**Дойл:** Мои отец и мать дали мне в детстве надежную и любящую семью. Мой отец всегда вначале помогал другим, а лишь потом думал о себе. Он умер в 41 год, так и не получив возможности пожить так, как ему хотелось. Мне тогда было лишь одиннадцать, так что человек в возрасте 41 года казался мне довольно старым. Но теперь, когда мне 38, я считаю се-



бя совершенно молодым, так что я решаю, что я буду делать, в зависимости от того, что я хочу и насколько сильно хочу. Если вы просыпаетесь утром, значит, вы уже в игре. Так что идите вперед, не оглядываясь. Если я умру прямо сейчас, уверен, что многие будут очень расстроены, но я делаю то, что хочу. Я счастлив – а это все, чего только можно желать.



Джерри Дойл женат на Андреа Томпсон (Талия Винтерс), в 1993 году у них родился сын, которого назвали Эл. Немного позднее они организовали свою студию и решили заниматься съемками художественных и телевизионных фильмов. Любимые актеры Дойла – Хэмпри Богерт (а во все не Брюс Уиллис, как могут подумать многие) и, конечно же, Андреа Томпсон.

Благодаря «Вавилону-5» Джерри познакомился с Брюсом Бокслейтнером (Ше-

ридан), часто играет с ним в теннис и катается на лошадях, которыми увлекается Брюс.

Дойл не увлекается научной фантастикой – он признается, что не только не читает фантастики, книг, посвященных «Вавилону-5», но даже никогда в жизни не смотрел «Star Trek». Зато он страстный поклонник всего, что может летать, и тех, кто умеет летать. Однажды он даже взял с собой в полет на истребителе «F-16» Брюса, оба были в полном восторге. С непередаваемым энтузиазмом говорит Дойл и о космических полетах.

**Дойл:** Я страстный поклонник NASA. Я был на семи запусках космических кораблей. А однажды мне оказали любезность и разрешили примерить скафандр и посидеть в «шаттле». NASA – это самое лучшее, что может предложить эта страна. Они – истинные пионеры современной эпохи. Они по-настоящему профессиональны, талантливы и преданы идее покорения космоса. Я беседовал с людьми, которые гуляли по Луне.

И я могу говорить от имени Брюса и Мелиссы (Анна Шеридан), которые были со мной на космодроме: было настолько странно, когда эти люди просили у нас автографы, – ведь это мы хотели получить автографы у них. Это абсолютно изумительные ощущения. Если у вас появится возможность увидеть запуск космического корабля, не упустите его. Мы достигли такого уровня развития, когда шестеро людей, сидящих на верхушке бомбы весом в пять миллионов фунтов и собирающихся полететь в космос, стали обычным явлением. Это неправильно. Все выглядит слишком простым, хотя это не так... Мы можем сделать дубль. Они – нет.

«Вавилон-5» оказал большое влияние на жизнь Дойла. Благодаря этому сериалу он стал достаточно известным на телевидении.

**Дойл:** По мере того как увеличивается аудитория сериала, я как актер становлюсь все более известным. Быть узнаваемым – это тоже часть нашей работы.

Он относится к сериалу и его авторам с огромным уважением.

**Дойл:** Сериал показывает наше возможное будущее очень реалистично. Мы можем развивать технологии, организовывать космические путешествия,

но главное, чем мы всегда будем поглощены, – это мы сами, наши отношения с другими, неважно, будут они жить на этой планете или где-либо еще.

Фантастический антураж не смущает его, хотя Дойл признается, что не привык к подобным вещам. Однако, благодаря профессионализму съемочной группы, у него не возникает никаких проблем.

**Дойл:** Наши создатели спецэффектов, гримеры и костюмеры проделали такую



В сентябре СП «Варус-Видео» выпускает последний из фильмов TNT по мотивам «Вавилона-5» – «Призыв к оружию»

В фильме снимались: Брюс Бонслейтнер (Джон Шеридан), Джерри Дойл (Майкл Гарибальди), Треиси Сноггинс (Элизабет Ленгли), Питер Вудвард (Гален), Кэрри Добро (Дурина Иафил)

## ПАМЯТНЫЕ ДАТЫ

Сентябрь 1993 – Foundation Images выпустил премию Emmy за создание спецэффектов в телесериале

4 сентября 1957 – родилась Катрин Тейлор (Уильямс)

4 сентября 1932 – закончилась съемка первого фильма

10 сентября 1994 – «Пиратский центр» получил премию Emmy за сериал

14 сентября 1936 – родился Владимир Радиг (Бонсер)

20 сентября 1957 – родился Грег Купер (Майкл Гидденс)

20 сентября 1965 – родился Роберт Расселл (Майкл Карфенер)

23 сентября 1960 – родился Даниэль Нурер (Майкл Нурер)

Продюсер Екатерина Воронина  
Главный консультант – Андрей Рубин

«Вавилон-5» – [www.babylon5.incom.ru](http://www.babylon5.incom.ru)  
Российский филиал «Вавилон-5» – [www.b5.ru](http://www.b5.ru)

Создатель и продюсер сайта [www.babylon5.com](http://www.babylon5.com), автор идеи интеллектуальной собственности (СИ) и торговая марка (TM) JMS

Почтовый адрес «Вавилон-5»  
123865, а/я 27.  
E-mail: [quiz@babylon5.incom.ru](mailto:quiz@babylon5.incom.ru)

фантастическую работу, что при общении с инопланетянами трудно не поверить в их существование. Они кажутся настолько реальными, что с ними можно гулять, беседовать, драться и так далее – в точности так же, как со всеми остальными. Джерри очень старался сделать так, чтобы зрители верили его персонажу, и прилагал огромные усилия, чтобы не скомпрометировать своего героя. Он провел настоящее сражение со сценаристом и исполнительными продюсерами во время работы над эпизодом «Десант» («Легионеры»). Дойл не хотел, чтобы Гарибальди ложился в постель с незнакомой женщиной сразу после их встречи. Гарибальди другой человек – так считает Дойл. Еще один раз ему пришлось вступить в противоборство с продюсерами, когда речь шла об эпизоде «Гонки с Марсом».



Любимый эпизод Дойла – «Врата в вечность».

**Дойл:** Мой любимый эпизод – первый эпизод второго сезона; я был в коме, ничего не сказал, но получил полное жалование. А продюсеры сказали, что это одна из моих лучших работ.

Дойл с огромным удовольствием бывает на съездах и общается с поклонниками сериала.

**Дойл:** Путешествовать по миру, видеть новые места, встречать новых людей – это здорово, и я получаю огромное удовольствие.

Теперь, после завершения съемок «Вавилона-5», Джерри по-доброму вспоминает свою работу.

**Дойл:** Думаю, это настоящий феномен – то, что все это осуществилось и продолжалось столько лет. Я считаю большой удачей, что мне довелось участвовать в съемках «Вавилона-5». Все было очень здорово, я нашел много друзей и всегда с любовью вспоминаю сериал. Чем лучше я знакомлюсь с профессией, чем



**Дойл:** По сценарию я был должен ударить кулаком женщину. Я сказал, что не буду делать этого: я не бью женщин в жизни и не стану поступать так на телевидении. Всегда есть кто-то, считающий моего героя классным парнем, и, возможно, увидев, как я бью женщину, он подумает, что это очень здорово.

А вот что Джерри говорит о своем герое.

**Дойл:** Гарибальди – свой самый страшный враг и самый сильный критик, он слишком много взваливает на себя. В нас есть много общего – цинизм, подозрительность... В общем, налицо подбор актера по сходству с персонажем.

Мне кажется, что мой персонаж очень человечный – из-за всех его изъянов и недостатков. Возможно, его популярность связана в большей степени с тем, что обычному среднему человеку проще отождествить себя именно с таким неидеальным героем. И пытаться преодолеть свои недостатки и наладить свою жизнь.

К этому можно добавить следующее высказывание Стражинского.

**JMS:** Мира Фурлан постепенно превратилась в Деленн, Кацулас очень многое добавил к образу ГКара, а Дойл... Дойл и есть Гарибальди.



больше общаюсь с людьми, тем сильнее я благодарен судьбе за подобную возможность. Проходить пробу в пилот, получить роль, сниматься в сериале, причем в течение пяти лет, получить право тренироваться на симуляторах NASA, летать на «F-16», встречаться с поклонниками по всему миру... Вау! С чем это может сравниться?

Екатерина Воронина



# ЗА КУЛИСАМИ

## «ДЕКОНСТРУКЦИИ ЗАХОДЯЩИХ ЗВЕЗД»

Чтение сценария заняло от силы двадцать минут.

Все остальные уложились и за десять, но Ивановой и Гарибальди потребовалось немного больше. Ивановой – потому, что она периодически поднимала глаза к потолку, как бы не веря в то, что сейчас прочла, Гарибальди – потому, что он находил забавным озвучивать эти места для нее весьма ехидным тоном.

За столом повисла гробовая тишина.

Шеридан повернулся к Деленн и они обменялись долгим понимающим взглядом.

За столом напротив Франклина Иванова усмехнулась и наклонила голову вправо.

– Ладно, – наконец сказала она, пожалуй, слишком ровным голосом. – Думаю, я не нужна вам здесь, разве не так?

Она наклонилась вперед, как если бы собиралась подняться, только чтобы почувствовать тяжелую руку Гарибальди на своей.

– Перестань, – сказал он. – Это не хуже для тебя, чем для любого из нас.

– Но меня там даже нет! – сказала она, широко раскрывая глаза.

– Зато мы все есть. Так что у нас достаточно проблем и без того, чтобы притворяться воспитанными, по крайней мере, в данный момент.

Это было сказано резко, и Иванова хотела было рассердиться, но все было верно. Вдохнув, она опустила на свой стул.

– Помнишь серию со спасением Шеридана? – сказала она мягко, нежно улыбнувшись Гарибальди. – Нам было так весело.

– Это было до того или после того, как ты приказала меня уничтожить?

– После, – торопливо ответила она. – Ладно, забудь.

– Остыньте, вы двое, – сказал Шеридан во главе стола. – Мы должны все обсудить. Это кажется ошибкой.

Франклин кивнул.

– Да, но что мы можем поделать? Это написано. Это утверждено. Мы должны сделать это.

Гарибальди усмехнулся.

– Целый год мне твердили, что я буду «плохим парнем года». А теперь эта сцена с голограммами. Правда, судя по всему, это был я, кто поджег всю Землю. Это утешает, не правда ли?

– Положение остальных не лучше, – вмешался Шеридан. – Мы должны придумать, как выпутаться из всего этого.

Гарибальди не отступал.

– Вы видели, чем я занят всю серию? Вы видели мой текст?

– Он кажется мне слегка прямолинейным, – призналась Деленн.

– Вот именно, – Гарибальди с отвращением процитировал. – «Вы должны выслушать меня... Послушайте, я могу сотрудничать с вами, я могу вытащить вас отсюда...» – это с телепатами, и потом «Я могу предоставить тебе полезные сведения... Я могу быть полезен, могу подсказать тебе кое-что...» с Дэниелем. Фаны подумают, что я превратился в офицера космического флота. Прямолинейного, действующего всегда одинаково кадрового офицера космического флота.

Шеридан холодно взглянул на Майкла.

– Что плохого в офицерах космического флота?

– Да нет, ничего, «Благословенный Шеридан», совсем ничего.

– Надо мной будут смеяться, – тихо сказала Иванова. – Меня назовут мисс «Даже-Нет-В-Финале-Сезона».

– Ха, – сказал Гарибальди. – Может, тебе еще повезло. Ничего еще не ясно с пятым сезоном. И, возможно, нас будут помнить по тому, что мы сейчас читаем. Ужас!

– Моя последняя сцена на самом деле не так уж плоха, – сказал Франклин, видимо, пытаясь увидеть хоть что-то хорошее. – Жестокие слова и ребенок в кадре – это так трогательно.

– Это я и имею в виду. Идиотизм! – вмешался Гарибальди. – Цитирую: «Мы закончили подготовку новых объектов для серии экспериментов по использованию органов инопланетян в человеческих организмах. Цель экспериментов – создание генетического гибрида...» Это что, списано из сериала «Секретные материалы»?

– Я думаю, мы должны спросить себя, – прервал его Шеридан, – мы собираемся сделать это?

Наступило неловкое молчание.

– А у нас есть выбор? – сказала наконец Деленн.

– Мы – персонажи, – сказал Шеридан твердо. – Что они будут делать без нас?

Деленн запнулась на секунду и с очевидным напряжением в голосе:

– А актеры?..

Шеридан усмехнулся.

– Бокслейтнер был бы ничем без меня. Майкл?

– У Дойла забавная мимика, – сказал Гарибальди, – но без моей помощи этот умник вернется обратно на Уолл-Стрит.

– Я не знаю, что чувствую насчет несчастной Клаудии, – задумчиво сказала Иванова. – Мы стали близки.

– Ты не должна решать, – сказал Шеридан, улыбнувшись. – Ты же не участвуешь, помнишь?

– Мира – достойный человек. И у нее красивые волосы, – тихо сказала Деленн. – Всем нам есть о чем сожалеть. Но это ничего не меняет...

– Как насчет тебя, Стивен? – сказал Шеридан. – Ты сможешь оставить Ричарда Биггза одного?

Гарибальди закинул голову назад и захохотал.

– Капитан, Стивена не было с Биггзом в половине серий сезона. Видел «Танцы с Тенями»?

Шеридан подвел итог:

– Так мы согласны? Никакой поддержки этим парням в течение съемок? Мы – в стороне.

Ряд кивков, понимающие взгляды, и персонажи «Вавилона-5» официально басуют.

\*\*\*

Неделю спустя.

Тишина опять висела над столом для совещаний, и было даже мрачнее, чем в последний раз, когда они встречались.

Один стул рядом с Гарибальди был вопиюще пуст. Хотя Гарибальди никогда не думал, что не может жить без Сьюзан, он теперь искал забвения в алкогольном забытии, периодически вытаскивая из-под стула бутылку «SHERIDAN's» и наполняя стоящий перед ним стаканчик. Черная лента была обернута вокруг его правого предплечья как некое доказательство, что cast потерял кого-то дорогого, вопреки ожиданиям.

– Они даже не заметили! – вздохнул Шеридан, перематывая кассету с «Деконструкцией» на начало. Удивление сделало его голос очень тихим. – Как могли они не заметить?

Гарибальди покачал головой, налив себе еще стаканчик.

– О, они знали, что нас там не было, – сказал он. – Почему, вы думаете, они показали это существо, превращающееся в сгусток света, скафандр и корабль а-ля ворлон? Они думали, что смогут отвлечь фанов, чтобы те не слишком анализировали остальное.

– И это сработало, – сказал Франклин.

Гарибальди искоса взглянул на капитана.

– Бокслейтнер неплохо сработал в последние пять минут серии, – сказал он многозначительно. – Если бы я не знал, что ты собирался остаться в стороне...

Шеридан поджал губы. Может, это было и неуместно, но он все же чувствовал некоторую гордость за Брюса, который, возможно, после четырех лет наконец стал кое-как справляться и сам. Тем не менее он счел нужным злорадно усмехнуться.

– Я заметил, что Джерри Дойл ничем не хуже тебя. И у него манеры гораздо лучше.

– Ты просто не общаешься с ним каждый день.

– Иногда ты не очень-то и любезен, Майкл.



– Не совсем так. Иногда я не хочу даже и пытаться им быть. Но приходится.

– Ладно. Что сделано, то сделано, – громко сказал Шеридан. – Мы старались сделать как лучше.

– Вообще-то, – Деленн решила уточнить, – мы отказались делать.

Шеридан вздохнул.

– Ну спасибо. Минбарцы не лгут, хотя иногда им лучше...

Внезапно в дверях появилась знакомая фигура.

– Мы спорили, сколько ты продержишься без нас. Чтобы ты знала, я проиграл. Оказался оптимистом, – сказал Гарибальди, отодвигая ей стул и стараясь не показать, как он рад. – От кого прячешься?

– От JMS. Если он увидит меня здесь, он напишет что-нибудь, что сделает меня трупом или отправит за Предел в один конец.

– Я думал, ты нашла новую компанию. В горах, – сказал Франклин. – Что произошло?

– Ходят разные слухи. Ничего не ясно. Я слышала, что фаны очень расстроены многими событиями в последних сериях. Все может случиться. Я думаю, поэтому меня просто не убили.

– Мы доказали, что можем их пощипать, – сказал Гарибальди. – Так когда ждать ответного удара? Кто-нибудь представляет, что будет дальше?

Персонажи посмотрели друг на друга, каждый отрицательно качал головой.

– Рано или поздно до нас доберутся. И при нашем везении скорее рано. Что будем делать?

Здесь была нота паники в голосе Шеридана, когда он осознал, что придется провести несколько месяцев между сезонами в неизвестности и ожидании худшего.

Деленн:

– Я знаю, что нам делать. Я наткнулась на одну идею и...

Гарибальди сжал губы и недоверчиво взглянул:

– Мы можем обсудить?

– Это рискованно, но это поможет нам выжить, – сказала Деленн, обороняясь. – Мы должны выбраться отсюда. Если не очиститься от прошлого, не возродиться к новому, мы просто погибнем.

– Что мы должны делать? – потребовал Шеридан.

– Вы помните эту идею о вопросах с использованием оборудования для азартной игры?

– А, рулетка? Немного заумно, на мой вкус, но весьма неплохо.

[Только «неплохо», и все? Ну берегись. Ты скоро пожалеешь об этом...]

Шеридан внезапно посмотрел вверх.

– Вы слышали что-нибудь?

Гарибальди внимательно посмотрел вокруг:

– Нет, – затем ласково. – А ты все еще продолжаешь слышать голоса?

Капитан награбил его убийственным взглядом.

– Нет, – сказал он, обежав быстрым и нервным взглядом весь зал. – Продолжай, Деленн. Так ты говоришь?..

– Совершенно новые люди планируют «Вавилонскую Рулетку», и они хотят, чтобы все мы там были. Все мы. Я сказала, что мы обсудим это. У них уже все готово.

Гарибальди:

– Для начала скажу, что я не знаю этих людей, поэтому не доверяю им.

Иванова:

– Мир полон людей, которых ты не знаешь.

Гарибальди:

– Это меня постоянно беспокоит.

Деленн:

– Я сказала, что мы, скорее всего, согласимся. Наступает момент, когда каждый из нас должен посвятить себя великой цели.

– Хорошо, – сдался нехотя Гарибальди. – Отлично.

Он налил очередную порцию из своей бутылки, опрокинул стаканчик и налил опять.

– Я рада, что мы сделаем это, – сказала Иванова широко улыбаясь. – Отвечать на вопросы – это забавно. Я люблю, когда я права. А поскольку я всегда права...

– Значит, все согласны, – Шеридан посмотрел на людей за столом, которые и были его жизнью в последние четыре года, и медленно кивнул. – Мы отправляемся играть в «Вавилонскую Рулетку». Я думаю, нам нужен тост.

Вопросительные взгляды в сторону Гарибальди заставили его прижать свою бутылку к груди.

– Отстаньте от меня, – сказал он хрипло. – Я сказал, что буду делать это, но я не говорил, что буду делать это абсолютно трезвым. Хотя, с другой стороны...

Он вытащил из-под стула вторую бутылку «SHERIDAN's» и стаканы.

– Я никогда не понимал, как ты в нужный момент имеешь все под рукой, – пробормотал Шеридан.

– Вот поэтому, – ответил Гарибальди, разливая, – в той смешной книге рядом с «Иванова, Сильная духом», «Деленн, Мудрейшая» и должно было бы стоять «Гарибальди, Наипредусмотрительнейший».

– Так за что пьем? – спросил Франклин.

– Я думаю... – начала Деленн.

Все за столом подняли бокалы в ожидании. Деленн улыбнулась друзьям и подняла свой бокал.

– За фанов, без которых...

Лица стали мягче, медленно появились улыбки. Даже Гарибальди не смог удержать гримасу недовольства на лице.

– За фанов, – сказал он, кивнув, и поднес к губам бутылку.

– За фанов, – произнесли они, сдвинув бокалы, чувствуя новую надежность бытия и уверенность: что бы ни случилось, каждого из них будут помнить.

Всегда.

[А далеко на востоке пред экраном своего компьютера кто-то заканчивал стучать по клавиатуре.

– И за вас, – сказал этот кто-то от имени всех, кто любит «Вавилон-5». – Без которых...]

## НАШЕ ЗОКАЛО

У нас накопилось довольно много интересных писем, в которых вы высказываете свое мнение по различным аспектам, связанным с «Вавилоном-5».

Мы решили ввести новую рубрику, которую назвали «Наше Зокало» – в честь существовавшего долгое время в сети журнала, где публиковались письма поклонников сериала.

Пишите нам, присылайте свои мысли по различным вопросам, которые поднимаются в «Вавилоне-5», свое мнение о том или ином эпизоде, об игре актеров, о содержании раздела.

Если бы я вырезала все плохие слова, связанные с просмотром этого фильма, то до вас не дошло бы ни слова. Кроме отвратительного (этим словом можно было наиболее точно выразить сложившуюся ситуацию) дубляжа, испортившего всем настроение в самом начале, там появилась ничемная, никак не вписывающаяся в обстановку «Вавилона-5», уничтожающая последнюю надежду получить от фильма какое-либо удовольствие капитан Локли, не имеющая никакого права носить эту должность.

И, поверьте, это не только мое мнение. Помимо того, что она скучная и нудная, что опровергает всякую возможность достойной замены веселой, остроумной Ивановой (хотя Локли один раз все-таки позволила себе пошутить, однако ее шутка так и осталась непонятой несчастным адвокатом), она еще и на редкость прожорлива: за весь фильм она поглотила больше пищи, чем герои «Вавилона-5» за весь сериал.

За полтора часа этого занудного (если не сказать больше) фильма (которому подошел бы жанр не «философская притча», а «колыбельная») мы изрядно поскучили о Шеридане и Деленн, об Ивановой, незаконно выращивающей кофе в садах и совмещающей обязанности лидера зеленых дрази, а уж как поклонникам неоставало вечно враждующих Лондо и Г'Кара, противного, вредного Бестера и романтического Маркуса...

Впрочем, в какой-то степени скрасил это безобразие Гарибальди, единственный, кому удалось остроумно пошутить, хотя и немного туповатым голосом, но в целом не таким засыпающим, как у Локли, актерские способности которой были безнадежно испорчены дублерами (надеюсь, не навсегда, и в пятом сезоне она оспорит сложившееся о ней «не очень хорошее» впечатление)...

Ирина Киреева



# ПИСЬМА НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Что такое сезон в сериале и сколько серий он вмещает?

Сезон – это термин, принятый на телевидении, возникший в связи с графиком съемок сериалов. Обычно сезон включает в себя 20–25 серий и показывается на телевидении в течение года. Скажем, в «Вавилоне-5» в каждом сезоне 22 серии, и каждый сезон сюжетно соответствует одному году из жизни героев сериала.

\*\*\*

В каких программах создаются спецэффекты для «Вавилона-5»?

В январском номере за этот год («Игромания», № 1 за 1999 г.) мы подробно рассказали о том, как создаются визуальные спецэффекты (эту статью можно прочесть и в книге «Место действия – «Вавилон-5». Вкратце можем сказать следующее: для 3D-графики используется LightWave, для виртуальных декораций и составных кадров, а также ротоскопинга – After Effects (для Macintosh) или Flint (для SGI).

\*\*\*

Что же получается? О Деленн, Шеридане и других товарищах пишете, а про нас совсем забыли! Почему бы вам не рассказать о тех, кто создает «фон» всем этим Кошам и Джонам? Я имею в виду Маркуса (Джейсон Картер), Иванова (Клаудиа Кристиан»), Ленньера (Билл Мамми), хотелось бы поглядеть на Г'Кара (без грима), а также побольше о них узнать.

Начиная с этого номера мы будем регулярно публиковать статьи об актерах, снимавшихся в «Вавилоне-5». В следующем номере мы поместим статью про Джерри Доула (Гарибальди), а далее последуют Питер Юрасик и Андреас Кацулс (мы обязательно опубликуем фото обоих без грима). Кстати, можно считать, что фотографию Андреаса Кацулса мы уже опубликовали (точнее, слепок его головы – см. «Игроманию» № 6 за 1999 г.)

\*\*\*

Вы обещали рассказать не только о главных расах, но и о других, не менее замечательных. Почему же после Теней и ворлонцев вы перестали рассказывать о расах?

Дело в том, что в пятом сезоне будут показаны довольно интересные моменты, связанные с историей и культурой драки

пак'ма'ра и других рас. Поскольку эти моменты важны для сюжета эпизодов, нам бы не хотелось публиковать спойлеры и портить зрителям впечатление от эпизода. По той же самой причине мы не стали публиковать статьи о таких персонажах «Вавилона-5», как Лита Александер или Альфред Бестер.

\*\*\*

Хорошо, что вы ввели раздел «Вавилон-5» на диске, однако хотелось бы увидеть в нем помимо текстов еще и программки, а также коллекцию картинок и музыки из фильма.

Мы обязательно продолжим выкладывать на диск кадры из эпизодов «Вавилона-5»

\*\*\*

Дорогуша моя «Игромания»!

Надеюсь, ты опубликуешь мой призыв к тем, кого злая судьба забросила туда, где нет достижений 2262 года и они не могут связаться с родимой станцией, то есть к вавилонцам!

Пишите все, кто скучает по синенькой сардельке, вращающейся вокруг какого-то там Эпсилона, кто не представляет жизни без «Зокало» и получасовых монологов Деленн и Шеридана! Отвечу всем влюбленным в сериал!

Простая минбарская девчушка Эйленна. Галактика Млечный путь, Солнечная система, планета Земля, Россия, 119633, Москва, Боровское шоссе, д. 19, кв. 171 (это моя конспиративная квартира).

\*\*\*

Буду благодарна вам, люди, минбарцы, нарны, ворлонцы и даже центавриане и дрази, если вы напишете мне письмишко-другое. Немного о себе: во имя Валена, я фанатка «Вавилона-5» (как всем ясно) и книги «Властелин колец», а также игр типа Ravenloft, Jennie's Curse, Landslore, Omf 2097.

109341, Москва, ул. Братиславская, д. 19, кор. 1, кв. 293.

\*\*\*

«Игромания» – мой любимый журнал, поскольку я являюсь не только игроманом, но и фанатом великого «Вавилона-5». Хорошо, что вы есть, а главное – хорошо, что вы процветаете!

Вот недавно приобрел книгу «Место действия: «Вавилон-5». Да, это действительно круто! Так держать! Надеюсь, это не последняя книга из «вавилонской» серии!

## «ВАВИЛОН» НА ДИСКЕ

Как и в предыдущем номере, часть вавилонских материалов зложена на диск. Там вы сможете найти:

- «Вавилонские афоризмы»
- любопытные новости о «Вавилоне-5» из сети
- анализ эпизодов «Вавилона-5», показанных по ТВ-6 в этом месяце
- Паноптикум, где подробнейшим образом рассказывается о любопытных моментах во время съемки сериала

## У читателей «Игромании»

появилась уникальная возможность задать вопрос Майклу О'Харе (Джеффри Синклер), о котором мы рассказывали в июльском номере журнала. Если вы после прочтения статьи у вас остались вопросы к Майклу, присылайте письма в редакцию или по e-mail ([quiz@babylon5.incom.ru](mailto:quiz@babylon5.incom.ru)). Мы выберем самые интересные вопросы и передадим их Майклу, а затем обязательно опубликуем его ответы.





Реклама компьютеров и ПО в газете: «Вы предпочитаете работать или выяснять отношения с компьютером? Если для Вас ответ очевиден, используйте готовое решение компании Microsoft!»

«Коврик для мышки выполнил недопустимую операцию и будет свернут».

Звонок в службу технической поддержки:

- Как узнать, есть ли у меня вирус на компьютере?
- Переведите дату на 26 апреля...
- Доктор вы лечите боязнь открытых пространств?
- Конечно.
- А закрытых?
- Естественно.
- А у моего сына и то, и другое...
- А-а-а... Нет, квакеров мы не лечим.



Спрашивают у Билла Гейтса, который решил баллотироваться в президенты:

- С какой программой вы собираетесь выходить к избирателям?
- С Windows 98, – ответил Билл.

Для удобства пользователей вместе с релизом Windows-2000 выйдет и специально разработанная под эту операционную систему мышь «Microsoft Intellimouse 2000». Помимо двух кнопок, колесика и шарика, по многочисленным просьбам пользователей, в мышь встроена дополнительная третья кнопка – Reset, чтобы компьютер можно было удобно перезапустить, не нагибаясь при этом под стол.

Купил новый русский компьютер. Уже на следующий день идет в контору, в которой его купил, и говорит:

- У меня компьютер сломался, не работает что-то.

Продавец:

- Несите, мы посмотрим.

На следующий день новый русский приносит компьютер, а в мониторе в правом нижнем углу пулевое отверстие.

Продавец:

- Вы что наделали!!! Компьютер не работает по вашей вине, и гарантийного ремонта не будет!

- Как это не будет? И почему это по моей вине?

- Но вы же сами прострелили монитор!

- Так ведь это же ваша скрепка мне показывала постоянно, что я дурак!

«Директору пивзавода «Волжанин» Солодову Хмелю Пивовичу от группы спившихся программистов.

Заявление:

Просим подключить нас к заводу по выделенному каналу со скоростью 0,5 л/с».

- Что означают числа 95, 98 и 2000 после логотипа Windows?

- Минимальное количество попыток установки перед успешной.

Microsoft выпустила для новых русских версию MS Office 97 под торговой маркой «ВСЕ ДЕЛА 97».

Объявление: «Лечу от запоев, ожирения и Интернет. Баба Меланья».

В 2000-м году все проблемы станут проблемами 2000-го года.

Хочешь иметь 50\$ в месяц, ничего не делая? Отложи покупку компьютера!

Посреди Атлантического океана тонет лайнер. Капитан в панике, и тут ему сообщают, что среди пассажиров есть раввин, который может совершать чудеса. Его срочно приводят к капитану и тот просит:

- Рабби, что можно сделать?
- Интернет есть?
- Есть!
- Тогда продавайте корабль.

Человек звонит в службу технической поддержки с вопросом: «Кто такой генерал Фэйлор и почему он читает мой диск?»

В итоге выяснилось, что причиной послужило системное сообщение «General failure reading your disk»...

Я пришел к тебе с дискетой – рассказать, что сеть упала.

Встречаются два программиста. Первый:

- Я вчера ночью к своей жене подхожу, а она мне: «Access Denied».

Второй:

- Это еще ничего... А моя: «Sharing violation».

Обращение фирмы Microsoft к пользователям:

«В связи с внезапно возникшими незначительными техническими проблемами релиз операционной системы Windows 2000 откладывается на первый квартал 1901 года».

По материалам

<http://www.anekdots.ru>

<http://ambar.overlink.ru>

[fido7.pvt.exler.filtered, fido7.ru, anekdot.](mailto:fido7.pvt.exler.filtered@fido7.ru)







### ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

К концу лета поток писем от вас несколько оскудел, стал не таким бурным, как в прошлые месяцы. Впрочем, это следует отнести лишь к такому показателю, как количество поступившей корреспонденции, в то время как ее эмоциональная насыщенность (будем считать это элементом качества) неожиданно оказалась на редкость высокой. Нередко письма завершаются припиской, настоятельной просьбой, а то и требованием непременно изложить их содержание – хотя бы в урезанном виде, а то и просто ссылкой на него. А разве мы поступаем иначе? Естественно, если полагаем, что конкретное письмо может заинтересовать многих...

На удивление много страстей бушует вокруг рубрики журнала Sci-Fi. Здесь мнения расходятся полярно, причем категоричность высказывающихся оказывается порой удивительной: от рьяных «за» до жесточайших «против», от призывов расширить рубрику, добавив к ней материалы, к примеру, по «Звездным войнам», до требований полностью ее искоренить, как чуть ли не порочащую журнал.

Мы никогда не были безразличны к вашим просьбам, призывам и предложениям. Интересны они нам и ныне, все без исключения, вне зависимости от того, поддерживают они наши начинания или отвергают их (это относится и к новому дизайну «Игромании»). Но давайте будем справедливы: судя по письмам, число сторонников публикаций по «Вавилону-5», «Star Wars» и «X-Files» значительно превосходит (верьте нам на слово) численность их противников, причем увлеченность и страстность тех авторов, которые «за», ничуть не меньше категоричности тех, кто «против». Правы ли мы будем, проигнорировав пожелания читателей, кому эти публикации по нраву? Едва ли, равно как не станем настаивать и на том, чтобы их противники с упоением вчитывались в каждую строку, описывающую походжения «вавилонян». Вкус, как и Восток, – дело тонкое. А как быть с письмами типа: «Зачем вы вклеили в свой классный журнал фан-клубы каких-то «Star Trek»

и «Star Wars»? Их надо «Delete», а «Вавилон-5» и «Секретные материалы» – оставить»...

Не забывайте, друзья, что тираж у «Игромании» – двадцать пять тысяч экземпляров. Да и учтите, что читает каждый номер не один лишь подписчик или покупатель, но и его родные, друзья, просто знакомые... Иными словами, давайте будем уважать мнение и другого читателя, а их так много... И это прекрасно! И еще на мгновение вспомним, что свое мнение имеется и у редакции вашего журнала.

Это, как говорится, во-первых. Во-вторых, хотелось бы ответить на КОЛЛЕКТИВНЫЙ вопрос, откликнуться на многочисленные просьбы и сообщить, будет ли выпущено продолжение той или иной игры, когда это произойдет, кто это сделает, какие минимальные требования будут к аппаратуре и т. п. Подтверждаем свое твердое намерение знакомить вас со всеми новинками игрового рынка, как уже реализованными, увидевшими свет, так и будущими, перспективными. Всю имеющуюся у редакции информацию по этим вопросам вы всегда находили на страницах нашего журнала, в частности, в рубрике «Ждем игру». Но, согласитесь, даже «Игромания» не может знать ВСЕХ планов ВСЕХ производителей компьютерных игр, а потому чуточку потерпите: как только будут у нас сведения, мы непременно напечатаем их. Будьте в этом уверены.

В-третьих – о возможности приобретения того или иного из ранее выпущенных номеров «Игромании». В который уже раз напоминаем не особо внимательным читателям: друзья, откройте хотя бы третью страницу обложки «Игромании». Если и после этого у вас останутся еще какие-то обоснованные вопросы на эту тему, мы обещаем вам бесплатную подписку на год вперед!

А теперь перейдем к вашим письмам.

### АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Я благодарен всем тем, кто мне написал, и всем, кто еще напишет. Благодаря вам я уже нашел себе новых друзей и подруг.

393210, Тамбовская область, г. Рассказово, Куйбышевский проезд, д. 8, кв. 42. **Ламзин Дмитрий**, 15 лет.

Р. С. Сачков Славик, Котляров Алексей, Деленн и Настя – напишите мне.

\*\*\*

*Крик души с припиской «УМОЛЯЮ»:*

Есть ли читы для «Берегись автомобиля» компании «Амбер»? Если да, то назовите хотя бы один!

ПОЖАЛУЙСТА!!!

141500, Московская обл., г. Солнечногорск, курсы «Выстрел», д. 3, кв. 177. **Зайкову Андрею**.

(Друзья! На такой призыв просто нельзя не отреагировать. Редакция присоединяется к просьбе Андрея – помогите человеку!)

\*\*\*

Привет, редакция, а также игроманы и игроманки! Все, кто хочет узнать коды к War Craft 2, StarCraft, Quake 1 и 2, Duke Nukem 3D, а также прохождения «Братев-пилотов 1 и 2», пишите мне: 690068, г. Владивосток, ул. Кирова, д. 62, кв. 507. **Медведеву**. (Имя, увы, неразборчиво).

\*\*\*

Если кто хочет, то пускай пишет мне просто так – отвечу всем.

440901, г. Заречный, ул. Зеленая, д. 17, кв. 34. **Павлу**. (От редакции с его же слов добавим: специалисту по установке и восстановлению компьютерных операционных систем, программ и оборудования.)

\*\*\*

Привет всем геймерским формам жизни на планете Земля! Меня кличут Dain, мне 14 лет и я желаю познакомиться с поклонниками Fallout (1-2). Готов играть по сетке в: StarCraft, Аллоды, HoMM 3.

**Dain**, dain@farlep.net

\*\*\*

Безумный фанат «Металлики», почти безумный – «Хеллоуина» и «Оффспринга», и уж совсем помешанный на RPG и CRPG, ищет друзей, а особенно – подруг по переписке на любые темы :)

**Skiv the Great**, skiv@nuil.migsv.ru

\*\*\*

Привет всем игроманам или просто листателям журнала. Если вам надоело играть в свои игры, хочется откинуть их куда-нибудь в сторону или просто нечем заняться, то вы можете просто разобрать на части свой компьютер и выкинуть его на свалку металлолома или сесть на своё удобное кожаное кресло и отпечатать мне письмо по E-mail: gag@ppp.delfa.net. Кстати, меня зовут **Саша**. Возраст и пол не имеют значения. Отвечу на все письма.

\*\*\*

Привет, игроманы! Меня зовут Кирилл, мне 14 лет. Обожаю всевозможные стратегии, особенно Red Alert и StarCraft, равно как и игры других жанров. Смотрю сериалы «Вавилон-5» и «X-Files». Люблю все эпизоды Star Wars (хотя первый меньше других). Еще увлекаюсь астрономией и уфологией. Пишите мне все, кому не лень.

117246, г. Москва, ул. Херсонская, д. 32, корп. 2, кв. 102. **Соколовскому Кириллу**.



Приветствую всех, кто неравнодушен к творению JMS! Меня зовут Tasha. Я одна из Древних, а именно – Тень. Я бы очень хотела переписываться с представителями всех рас! Пишите, не забывайте! Отвечу на все 100%! Честное теньское слово, а Тени слов на ветер не бросают. Мой девиз: BABYLON 5 FOREVER! Пишите также, фанаты X-Files и те, кто считает LEXX бесполезной тратой времени и денег.

117647, г. Москва, ул. академика Капицы, д. 20, кв. 76. **Tasha.**

Привет, игроманы и игроманки! Меня зовут Рамиль. Мне 15 лет. Хотел бы найти друзей по переписке, которым нравятся такие игры и жанры, как Alpha Centauri, Heroes III, Might and Magic VI, VII; Fallout 2, Аллоды, RPG, квесты и пошаговые стратегии. А так – пишите, кому не лень. Отвечу на все 300%. Знаю коды и прохождения ко многим играм.

612900, Кировская обл., г. Вятские Поляны, ул. 1 Мая, д. 84, кв. 39. **Рамилю (Rama).**

Hello всем игроманам. Мне 14 лет. Хочу переписываться с игроманами и игроманками 13–16 лет. Я люблю жанры: стратегию, квесты, симулятор и спорт. Знаю секреты, прохождения более чем к 4 000 игр. Пишите. Отвечу – 307%.

362048, г. Владикавказ, ул. 40 лет Победы, д. 16, кв. 96. **Стельмах В.**

Игроманы, игроманки, ответьте!

Пишите все! Отвечу на 500%, хотя руки прилипают к клавиатуре! Меня зовут Антон. Мне 12 лет. Обожаю стратегии. Пишите!!!

141260, Московская обл., г. Красноармейск, ул. Дачная, д. 9, кв. 3. **Прокопьеву Антону (Tony).**

Люди, все, кто меня слышит, пишите мне. Я играю на SPS. Обожаю RPG, RTS, Adventure и Wargame. Если кому нужны коды, пароли, прохождения, пишите. Если смогу, помогу. 453310, г. Мелеуз, ул. Ленина, д. 152, кв. 391.

Все, кто хочет переписываться на любую тему, пишите мне: 167000, г. Сыктывкар, ул. Свободы, 25-10 или latyn@online.ru. Моя страничка <http://pomav.da.ru>! **Роман.**

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

### ЖДЕМ ИГРУ

1) Вышла ли игра «Commandos 2»? Если да, то появится ли к ней солюшен в вашем журнале?

2) Недавно узнал о проекте Sida Meiera «Civilization III» – это правда?

**Рамиль Фасхутдинов, г. Вятские Поляны**

1. Игра «Commandos 2» объявлена на декабрь 1999 года, но вполне вероятно, что релиз ее будет отложен – до сих пор на сайте разработчиков нет посвященного ей раздела.

2. Да, правда. Сид Мейер действительно анонсировал третью «Цивилиза-

цию». Грядущий проект должен превзойти все предыдущие попытки продолжить знаменитую стратегию, однако Мейер не спешит раскрывать карты. Насколько игра станет отличаться от первой и можно ли вообще улучшить шедевр? Начиная с 1991 года, вот уже на протяжении почти десяти лет поклонники стратегий ждут, когда появится очередное продолжение. Все это время MicroProse исправно такие продолжения выпускала, но они не шли дальше косметических изменений. Сперва игра была переиздана для новой операционной системы (Windows 3.1), к ней добавляли возможность сетевой игры и докачки многопользовательских сценариев из сети, улучшали графику, и даже когда вышла «Civilisation 2» (в 1996 году), она не являлась в полном смысле слова шагом вперед по сравнению с первой частью. Затем последовал град адд-онов, переселявших нас то в будущее, то в фэнтези-прошлое, но главная концепция, заложенная Мейером, оставалась. Пока Мейер скрывает свои планы, в сети уже давным-давно собраны целые хранилища материалов о том, какой игроки хотели бы видеть третью часть. Необходимо отметить, что после долгого судебного разбирательства права на создание игр из серии «Цивилизация» получили сразу две компании, и тут же бросились его реализовывать – Activision с «Call to Power» и MicroProse с «The Test of Time». Перед тем как взяться за третью часть своей самой знаменитой игры, Сид Мейер устроил себе небольшую тренировку, приняв участие в создании «Alpha Centauri». В то время все недоумевали, почему Мейер позволил выполнить большую часть работы по этой игре Брайану Рейнольдсу, хотя в основе лежала та же «цивилизационная» концепция. И действительно, Рейнольдс создал слишком сложную игру, нацеленную на хардкорных стратегов и достаточно далекую от не привыкших к сложностям игроков. Теперь нам известно, что Мейер только обкатывал идеи для «Civilisation 3».

Если можно, расскажите, какие системные требования будут у нового Дюка – Duke Nukem Forever?

**Jon Jey, \*\*\*\*@mail.ru**

Скорее всего, системные требования будут «божескими» и масштабируемыми. То есть играть можно будет даже на Pentium 200 MMX, но на Pentium III 550+ данный процесс будет приносить значительно большее удовлетворение.

### ИГРАЕМ

1. Для чего в «Heroes of Might & Magic 3» есть программа GameUp?

2. Что лучше – StarCraft или Dune 2000?

**Зайков Андрей из г. Солнечногорска**

1. Нажатием на иконку GameUp вы инициализируете программу GameUpdate. Для того чтобы воспользоваться ее возможно-

стями, необходимо быть в данный момент подключенным к сети Интернет. После того как вы нажмете на кнопку «Далее», GameUpdate автоматически соединится с одноименным сервером. Теперь GameUpdate начнет сравнивать версию игры, которая установлена на вашем компьютере, с той, что находится на сервере. Для чего это необходимо? Как правило, разработчики продолжают отшлифовывать свое творение еще долгое время после того, как игра выпущена в свет. Вполне возможно, что уже существует новая, более совершенная версия вашей игры, в которой, скажем, удалены некоторые программные ошибки, оптимизировано управление и т. п. В таком случае вам будет предложено заапдейтить вашу версию игры. Следует добавить, что такая возможность существует не только в игре «Heroes of Might & Magic 3». В частности, вы без труда найдете ее в других играх от New World Computing & 3DO – «Might & Magic 6» и «Might & Magic 7». И, разумеется, для того, чтобы пользоваться возможностями GameUpdate, вам необходимо иметь лицензионную копию игры.

2. Этот вопрос открывает очередную страницу противостояния двух компаний, создавших первые стратегии в реальном времени – те, что считаются сейчас классическими. Westwood, разработавший «Dune 2» и «Command and Conquer», работала на этих играх не только высокую репутацию, но и большие деньги. Уже в финале «C&C» нам предлагали в ближайшем будущем сыграть в продолжение этой стратегии: «C&C 2: Tiberian Sun». Однако ребята из Westwood скоро решили, что полноценную вторую часть их фанаты смогут подождать еще несколько лет, а тем временем можно издать ряд игр, основанных на старом движке от «C&C». Самым известным из таких адд-онов стала «C&C: Red Alert», характеризовавшаяся уже к тому времени значительно устаревшей графикой.

Старый движок от «C&C» положен и в основу «Dune 2000». Он значительно переделан и теперь с виду напоминает скорее движок когда-то довольно интересной австралийской игры «Krush, Kill and Destroy». На сегодняшний день эта графика тоже значительно устарела, хотя и может показаться красивой тем, у кого нет возможности играть в современные игры, требующие мощного компьютера.

Сотрудники Westwood полагали, что грандиозный успех будет обеспечен благодаря обширной армии поклонников предыдущей игры. Так и случилось, однако очень многие испытали при этом разочарование. Прежде всего, в глаза бросились расхождения с первой «Дюной» относительно набора и возможностей юнитов. Однако самым больным местом оказался игровой баланс, который не был соблюден.

Игра «StarCraft», идейный продолжатель классики жанра – «WarCraft'a», создавалась компанией Blizzard, основываясь



на совершенно иной идеологии. Вместо того чтобы стремиться поскорее заработать деньги, выпуская адд-оны к старым хитам, Blizzard корпела над «StarCraft'ом» очень и очень долго – настолько, что его графика тоже успела значительно устареть к моменту его выхода. Однако баланс между сторонами и игровой процесс оказались на высоте. «StarCraft» стал последней великой плоской стратегией в реальном времени, знаменовав собой закат бешеной популярности этого жанра. Будущее, бесспорно, принадлежит уже полностью трехмерным стратегиям.

\*\*\*

Где следует вводить коды к игре «Carmageddon II»?

**Е. Строганов из Москвы**

Для того чтобы активизировать режим кодов в игре «Carmageddon II», необходимо ввести: LAPMYLOVEPUMP. Делайте это чрезвычайно тщательно, не ошибаясь ни в одной букве. Пароль надо набирать после того, как началась гонка. Если вы все сделали правильно, должна появиться надпись CHEATMODE: ENABLED. Теперь вам остается только использовать сами коды. Кодами являются цифры от одного до нуля, набираемые на основной клавиатуре (т. е. те клавиши, что над буквами, а не те, которые сгруппированы вместе по правую руку). Кодов много, и активизируются они нажатием цифровых клавиш как по отдельности, так и в сочетании с управляющими клавишами Alt, Ctrl и Shift. Например, Alt+1, Ctrl+Shift+5 и так далее.

\*\*\*

Надеюсь на вашу помощь! Проблемы с управлением в игре Heavy Gear 2. Не могу сдвинуть Gear с места, точнее, вперед и назад он у меня идет, а другие клавиши просто не действуют. Как с этим можно справиться? Слышал, что это вроде бы как несовместимость в раскладке клавиатуры. А то игрушка классная, а поиграть не получается.

**DIMON \*\*\*\*@agro.aris.ru**

В игре существует небольшой баг с комбинированным управлением. Зайдите в настройки и укажите в качестве устройства управления мышь и клавиатуру. Если не поможет, установите последние драйвера DirectX – проблема может быть в несовместимости драйверов.

\*\*\*

Будет ли продолжение игры Fallout 2?

**\*\*\*\*@hotmail.com**

Разумеется (если Interplay не разорится :-). Реклама игры «Fallout 3» началась практически одновременно с началом работ над второй частью этой постапокалиптической RPG. Подробности пока хранятся в тайне, однако известно наверняка: в основу игры будет положен абсолютно новый трехмерный движок. Возможно также, что будет изменена цветовая палитра – игра станет более яркой и красочной. Впрочем, все ролевики от Interplay грешат тем,

что их словно рисовали разведенной грязью. В любом случае, компания более не разглашает никаких деталей, интригуя своих поклонников.

\*\*\*

Где можно взять обновление к StarCraft'у, чтобы он мог идти под Win98?

**Jon Jey, \*\*\*\*@mail.ru**

Довольно-таки часто встречающийся вопрос. На диске с игрой есть файл cdfs.dll более новой версии, нежели тот, что установлен в системе Windows 98. Вам необходимо скопировать этот файл в каталог WINDOWS\SYSTEM\IOSUBSYS, переписав старую версию, и проблема с чтением компакт-диска исчезнет. Копию данного файла можно также найти в сети на любом поисковике (например, <http://ftpsearch.ntnu.no>), введя в строке поиска его полное имя (cdfs.dll).

#### ВООРУЖАЮСЯ

У меня P-266 MMX, 64 Мб оперативной памяти, 1 Gb свободного места на винте + 3 Dfx. Стоит ли мне покупать Fallout 2?

**Зайков Андрей из г. Солнечногорска**

Знаете, вопрос тут, скорее, не в конфигурации вашего компьютера, а в ваших игровых пристрастиях. Если вам нравятся ролевые игры либо вы играли в первый Fallout, то вам однозначно стоит купить и обязательно пройти вторую часть. Игрушка заслуживает высочайших оценок. На указанной системе Fallout 2 пойдет без проблем (это, пожалуй, ее оптимальная конфигурация), и 3Dfx ей совсем не нужен. Равно как и 1 гигабайт свободного места на диске.

\*\*\*

У меня монитор Samsung SyncMaster 3NE (14") и видеокарта Banshee (3d blaster 16 mb), и когда я ставлю разрешение 1024 на 768 точек, то изображение начинает трояться, дрожать, и всё это в мелких полосах, в результате я не могу играть в игры, которые идут только в этом разрешении.

Когда у меня была S3 64V+2mb, то я мог установить 50 Гц или 45 Гц (не помню точно, но мало), и всё было нормально, но с Banshee менее 60 Гц установить нельзя. Теперь я не знаю, что делать. Только прошу вас не советовать монитор менять – я комп свой апгрейдил и родители денег больше не дадут.

**Василий, \*\*\*\*@public.mtu.ru**

Действительно, Samsung 3NE в 1024x768 поддерживает частоту кадровой развертки не более 60 Гц или 87 Гц в режиме interlaced – чересстрочной развертки, в котором на экране действительно будут горизонтальные полосы. Попробуйте правильно установить тип монитора в Windows, тогда будут доступны только допустимые кадровые частоты. Либо зайдите в настройки видеоадаптера и поставьте там частоту 60 Гц.

Что в настоящее время лучше сделать: усовершенствовать Pentium 200MMX до Pentium II или купить Voodoo3?

**Веретюк В., Пермская обл., п. Полазна**

Вопрос из разряда «Кто сильнее: кит или слон?» Если вы купите Pentium II, но останетесь без 3D-ускорителя, то получите мощную машину, но только не для 3D-Action. Если же остановите свой выбор на Voodoo3, то... нет, все игры будут запускаться, но ваш процессор будет не в состоянии загрузить работой такой мощный 3D-ускоритель, как Voodoo3. А для новейших игр одинакова важна мощность процессора и наличие графического ускорителя. Соломоновым решением было бы купить Celeron и Riva TNT, так вы получите, практически за те же деньги, систему, которая будет работать гораздо быстрее, нежели P-II либо P-200 с Voodoo3.

\*\*\*

Привет, «Игромания»!

Я очень люблю компьютерные игры и вообще всё, что связано с компьютерами. Но, к сожалению, у меня не слишком мощный компьютер: Intel Pentium MMX 233 MHz, 32 Mb RAM, S3 Virge 4 Mb. Не могли бы вы подсказать мне, какие автосимуляторы и стратегии пойдут на моем компьютере? И ещё: какие из игр похожи на Grand Theft Auto?

**Iwanow D.A., \*\*\*\*@mtu-net.ru**

Со стратегиями проще – пойдут практически все представители данного жанра, за исключением трехмерных стратегий. Правда, самые новые могут слегка притормаживать, но это не критично. Из последних новинок настоятельно рекомендуем C&C: Tiberian Sun.

А вот с автосимуляторами возникнут определенные сложности. Практически все новые игры данного жанра весьма требовательны к процессору, а также не гнушаются воспользоваться возможностями 3D-ускорителя. Так что самое время задуматься об апгрейде.

P. S. Аналогов GTA не существует, есть разве что дополнительные уровни и add-on'ы.

#### ДРУГИЕ ВОПРОСЫ

1) Слышал, что вы организовали фан-клуб «Секретные материалы». Если это так, то подскажите, как туда попасть?

2) Хочу узнать, когда выйдет 4-й выпуск сборника «Лучшие компьютерные игры»? Можно ли на него подписаться?

**Рамиль Фасхутдинов, г. Вятские Поляны**

1) Фан-клуб мы пока что не организовали. Но если и организуем в будущем, то обязательно напишем об этом в журнале.

2) Четвертый сборник компьютерных игр уже вышел, но, к сожалению, заказать его уже нельзя – он весь в продаже. Так что если где увидите, то обязательно купите. Скоро в продаже появится 5-й выпуск сборника.



Купил ваш диск с пятью квестами. Это действительно вы его делали? Название «Игромания 99».

**Медведев из Владивостока**

Нет, это какой-то пиратский диск, и о его существовании мы узнали из вашего письма.

## РАЗНОЕ

Приветствую вас от имени Eva Entertainment.

Наша компания – чисто любительская, незарегистрированная (еще). Нас всего 3 человека – 2 программиста и дизайнер-программист (я). Мы хотим поблагодарить вас за один из номеров, где описывались «самодельные» игры. Данный журнал воздвигнул нас на подвиг – сделать самим игрушку (сейчас активно пишется сценарий, а я день и ночь активно работаю двумя мышками в 3d studio max 2/photoshop5 и Maya 2.0/bryce 3d 4 соответственно).

Улучив минутку написать вам (сценарист вчера слишком много выпил и сейчас лежит плоский-плоский на кровати, но даже в таком состоянии умудряется давать мне указания насчет персонажей), я хотел бы поблагодарить вас за то, что нашелся достойный приемник «Навигатору». Очень хорошо, что, в отличие от «Н», вы держите планку (сравните «Н» &#8470;1-2-3 и «Н» последние).

Теперь советы (ну как же без них!)

1) Насчет журнала. Многие ругаются, что письма занимают слишком много места и/или вообще не нужны. Но не надо удалять рубрику (а то как же я буду ставить автографы на журнале с моим письмом :-), просто перенесите письма, на которые жалко тратить бумагу, на компакт. Так будет и проще, и быстрее.

2) Неплохо было бы восстановить рубрику «супербонус». DLN – не в счет!

3) Запишьте на диск демоверсию «Диабло 2» (если таковая есть; по слухам, в Инете уже есть с целым 1-м эпизодом) И напишите на журнале БОЛЬШУЩИМИ буквами: «Первый эпизод «ДИАБЛО 2» на демо-диске». Смело можете издавать журнал с компактом тиражом в миллион экз.

4) «Вавилон-5» – круто. Но неплохо было бы на компакте разместить avi игры (скачайте его с [www.babylon5.aha.ru](http://www.babylon5.aha.ru)) 30 Мб.

5) Насчет диска. При дизайне очередной болванки используйте тот факт, что она блесит (когда сделано круто – глаз не оторвать! А к тому же экономия чернил).

6) Описания должны быть описаниями, а обзоры – обзорами. 2 года назад я с вашей помощью разобрался в управлении Dungeon Keeper (справедливости ради надо сказать, что я и раньше пробовал играть в нее, но управление показалось мне слишком замороченным, а графика («по умолчанию») – слишком плохой; кстати, раз переключение графики было указано мелкими строчками в лицензионном описании, это было своего рода антипиратской акцией, я так понимаю). Без вашей

помощи я бы тогда не разобрался. Сейчас я в этом не уверен.

7) Не понимаю, куда смотрят производители игр. Игра должна быть простой, незамороченной и понятной, как аркада или logic, а не грузить мозги, как некоторые походовые стратегии и ролевушки, и не портить нервную систему, как 3D-стрелялки. Для гружения мозгов существуют институты, а для порчи нервов – тещи и нейрохирурги/зубные врачи. Человек, играя, должен расслабляться и отдыхать, а не превращать игру в умственно-нервную работу (так и свихнуться можно!). Я так понимаю.

8) Я считаю, что название RPG – role playing game (игра в исполнение роли) – на сто процентов некорректно и должно быть исключено из лексики журналов. Ну-ка, подумайте, в какой игре мы не исполняем чью-нибудь роль, будь то супергерой, Дюк или Dungeon Keeper? Разве что в настольных играх.

Последнее. Насколько я знаю, MASM и TASM теперь freeware. Если это так, почему бы вам не положить их на КД?

**Алексей Ф. \*\*\*@mail.ru**

Приветствую вас от имени журнала «Игромания».

Наш коллектив, в общем-то, тоже чисто любительский, но, тем не менее, уже зарегистрированный (чего и вам желаем как можно скорее, и во всей полноте сего священнодействия).

Нас всего ничего – открыл первую страницу и пересчитал. И не беда, что для этого придется задействовать пальцы ног, все равно мы с гордостью можем сказать, что нас «по пальцам пересчитать можно». Мы (все сразу, всем скопом, толкаясь и создавая давку) хотим поблагодарить вас за такое письмо, где настолько интересно описаны деяния молодых, но, несомненно, великих программистов нашего времени.

Держите и дальше в том же духе, не забывая время от времени проводить вечера погружения в нирвану, в которой пребывал на момент написания сего письма сценарист из вашей команды. Мы же, в свою очередь, попытаемся выпускать журнал и делать его хорошим и интересным, благо пока у нас в редакции целых ТРИ мышки на каждого человека. А еще у нас есть Word 97 / Excel и даже Lexicon / Word Perfect.

Теперь же ответы (действительно, без них никуда).

1. Прочитав ваш достойный внимания совет, мы совсем было собрались решить проблему места в журнале, перенеся часть писем на компакт, и начать реализацию сего благого намерения с вашего письма. Но тут наш верстальщик словил «Кварк» (а ведь до этого тер. физика лишь теоретически могла доказать его существование), и на страницу стало влезать в два раза больше текста (вот она, молекулярная теория в действии). Так что теперь вы можете спокойно ставить свой автограф на журнал, и даже на компакт-диск.

2. Совсем неплохо бы было указать, что именно вы хотите увидеть в этой рубрике.

3. Уже записали и спрятали. Вы просто плохо искали. Эта демоверсия находится в MBR каждого компакт-диска, но активизируется лишь тогда, когда она появится в сети. А до этого памятного дня еще, как говорится, жить да жить. Опять же в силу своей природной скромности мы постеснялись осветить на обложке большими буквами сей знаменательнейший факт. А если серьезно, то демоверсии второго Diablo пока нет.

4. Вероятно поставим на один из следующих дисков.

5. Обязательно примем сей факт к сведению.

6. Категорически!

7. Абсолютно с вами согласны! И опять же по старой дружбе предлагаем вам старую идею, так до сих пор никем не реализованную (уж очень она сложная). Мир вас никогда не забудет, если вы сделаете стоящий 1D-Пацифизм. Только представьте себе всю гамму эмоций, отразившуюся на лице игрока при виде прямой и точки. Точка,двигающаяся по прямой – что может быть приятнее для взора утомленного геймера, озлобленного однотипными и кровавыми 3D-Action'ами, суетливыми стратегиями и мрачными квестами? А так он будет наблюдать беспрепятственное движение точки по прямой и даже (о Господи! Вот наслаждение-то!) получит возможность ускорять или замедлять этот божественный процесс. Как минимум, приз за самую... э-э-э... неожиданную идею вам гарантирован.

8. Мы тоже считаем, что название RPG, то есть Role Playing Game (игра в исполнение роли), действительно не имеет права на существование. Потому как в любой игре игрок играет (мама мия! Три однокоренных слова подряд! Кошмарный сон нашего лит. редактора) какую-либо роль. Посему мы уже давно решили употреблять термин RPG, то есть Role Playing Game, то есть ролевая игра, где главный герой должен существовать и действовать в фантастической вселенной.

И словосочетание «играть роль» имеет в данном контексте такой же смысл, как и в нашей жизни. «Ведь каждая душа также играет свою роль на мировой сцене с тем, чтобы потом отправиться в Парандхам». (с) Раджа Йога.

MASM и TASM действительно freeware. Только вот скажите, на кой вам сдался DOS'овский ассемблер? Ведь в обозримом будущем он практически полностью отомрет.

И последнее, тем не менее, самое главное. Ребята! Сохраняйте чувство юмора, оно вам по жизни еще ой как пригодится. И помните: одно из самых ценных умений – умение смеяться над собой...

Успехов вам на трудном поприще игроделания.



# ФИЛВОРД

- Язычник восьмой «Ультимы»
- Вид угрозы Джорджа Лукаса
- Симулятор Лужкова
- Дон Жуан в синтетическом костюме
- Подвид puppet'ов от Playmates
- Удобная сжималка файлов
- Жук - ошибка
- Игра с шариком, перенесенная с игровых автоматов
- «Палка наслаждения»
- Музыка мстящего ангела
- Компания программистов-пародистов
- Нереальный 3D шутер
- Текстовой ролевик по сети
- Новый симулятор железной дороги
- Телевизионный сериал, оккупировавший «Игроманию»
- Операционная система (аббр.)
- 3D инструментарий для игр с ужасной графикой
- Симбиоз гонок и стрелялки от первого лица
- Постатомный ролевик
- Компьютерная версия подсудной профессии
- Любимое место отдыха у искателей приключений
- Начальник, главный в эскадрилье звездных истребителей
- Страна, давшая название суперролевику 1997 года
- Игра, прославившая Сида Мейера
- F - 22
- Рок-группа, по мотивам песен которой была создана игра Eye
- Игра с лучшим Deathmatch
- Средство коннекта
- Третья часть красивого ролевика, появившаяся у нас на фр. языке
- На эту планету вы прилетели после завоевания Земли в «Цивилизации»
- Поистине кровавая игра
- Удостоверение
- Вертолет американского воздушного флота
- Что дает почувствовать гонка?
- Воксельная игра с прелестной графикой и хорошим сюжетом
- Оружие эльфа
- Закрывающее карту природное явление, рожденное почему-то войной
- Русская аркада от «Буки»
- Суперлетчик
- Один из лучших кланов России по игре в Q1

F	D	A	G	G	E	R	F	A	L	L	O	B	Q	D	J	K	M	U	D
X	H	E	R	L	T	I	U	U	H	A	P	A	C	H	E	E	O	R	I
S	R	T	O	M	B	S	R	O	G	R	G	B	S	Y	S	B	D	T	E
Q	S	I	M	C	I	T	Y	S	A	R	O	Y	C	M	O	D	E	M	O
O	O	M	A	D	T	R	I	B	S	Y	M	L	H	G	U	F	X	D	W
B	U	E	D	C	P	O	E	S	Z	M	J	O	Y	S	T	I	C	K	B
P	N	K	A	L	I	E	N	D	N	V	B	N	X	R	C	O	L	V	U
E	D	I	G	M	N	K	N	B	J	M	O	L	P	H	A	N	T	O	M
T	W	U	M	V	B	L	O	O	D	P	R	A	T	U	S	R	T	K	I
R	C	E	M	O	A	H	C	A	D	X	N	C	E	N	T	A	U	R	I
O	R	F	A	L	L	O	U	T	V	E	H	E	C	F	Y	U	J	C	S
L	T	O	N	S	L	E	E	P	O	B	E	N	G	O	V	I	F	F	H
L	I	G	H	T	A	C	I	V	I	L	I	Z	A	T	I	O	N	P	A
E	R	T	T	H	T	O	J	F	Z	O	Q	J	R	H	R	S	P	E	R
R	E	Q	U	I	E	M	C	Q	C	C	O	P	H	D	U	Y	C	Q	H
C	Z	U	L	E	D	M	W	N	X	K	E	A	N	O	S	Y	S	O	R
O	V	A	C	F	B	A	G	R	S	F	X	R	G	E	M	S	P	T	E
A	L	K	B	V	I	N	K	A	N	D	G	R	G	D	W	D	I	M	D
S	P	E	E	D	N	D	E	R	A	Q	D	O	T	U	N	R	E	A	L
T	I	U	R	A	S	E	I	V	M	G	Z	T	H	N	K	A	S	H	I
E	N	I	E	Z	P	R	O	P	H	E	C	Y	D	G	S	P	A	I	N
R	E	D	H	M	A	H	T	E	Y	E	G	S	M	E	A	T	Q	G	E
J	O	Y	B	U	G	N	K	G	D	N	B	M	G	O	R	O	P	U	G
P	V	M	O	M	A	Y	F	H	X	U	T	D	I	N	O	R	T	H	R
R	T	E	W	I	N	D	O	W	S	O	C	H	E	Z	E	R	I	O	B

- Персонаж игры, управляемый компьютером
- Звук
- Что символизирует доброту в любой РПГ?
- Последняя часть эпопеи про «Командира крыла»
- Старенький квест про племя Майя
- Злостные меховые шарики
- Незаметный пакостник
- 98
- Американский полисмен
- Направление компаса, обозначающее часто движение вперед
- Один из приемов защиты
- Кислотный враг Хищника
- Виды
- Средство передвижения в Оказанкааре
- Последователь Лары Крофт

Составил Алан Берновский

## ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на шесть месяцев (с октября 1999 г. по март 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 13 октября**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

**Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. 40702810200010000045 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корп./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 6 месяцев (октябрь – март)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 15 октября** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.



# ПОДПИСКА

ACE VENTURA	№11'98	JAGGED ALLIANCE	№8'99	SPORT CARS GT	№6'99
AGE OF EMPIRES	№3'98	JANE'S FLEET COMMAND	№6'99	STAR TREK NEXT GENERATION	№7'99
ALIEN EARTH	№5'98	KILEAK THE BLOOD [SPS]	№2'97	STAR WARS EPISODE I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
ANCIENT EVIL	№11'98	KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99	STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE	№6'99
APACHE-HAVOC	№3'99	KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	№2'99	STAR WARS: REBELLION	№5'98
ARMOR COMMAND	№5, 6'98	KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99
ASTERIODS	№2'99	KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98	STARCRAFT	№5'98
BALDUR'S GATE	№3'99	LAMENTATION SWORD	№6'99	STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99
BG MP: TALES OF THE SWORD COAST	№6'99	LANDS OF LORE III	№5'99	STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 [SPS]	№2'97	LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL !!!	№1'99	STREETS OF SIM CITY	№2'98
BATTLEZONE	№8'98	LIATH	№3'99	SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99	LIGHTHOUSE: THE DARK BEING	№10'98	SYMBIOTICOM	№4'99
BLACK DAHLIA	№8'98	LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97	TEST DRIVE 4	№1'98
BLACKSTONE CHRONICLES (The)	№2'99	LORDS OF MAGIC	№3'98	TEST DRIVE 5	№1'99
BLADE RUNNER	№2'98	LOST WORLD (The) [SPS]	№2'97	TEST DRIVE OFF-ROAD 2	№1'99
BLOBBY (The)	№4'99	MAGIC & MAYHEM	№2'99	TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99	MAGIC: THE GATHERING	№3'97	THEME HOSPITAL	№1'97
CAESAR 3	№12'98	MALKARI	№6'99	THEME PARK [SPS]	№2'97
CARMAGEDDON 2	№2'99	MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97	THIEF: THE DARK PROJECT	№2'99
CARMAGEDDON SPLAT PACK	№3'98	MECH COMMANDER	№11, 12'98	TIDES OF WAR	№2'99
CARMAGEDDON	№1'97	MECHWARRIOR 3	№7'99	TIGER SHARK [SPS]	№2'97
CART PRECISION RACING	№5'98	MEN IN BLACK	№3'98	TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
CHASM: THE RIFT	№1'98	MIDTOWN MADNESS	№7'99	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX	№10'98
CITY OF LOST CHILDREN (The)	№1'97	MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN	№7, 8'98	TOMB RAIDER II	№1'98
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99	MIGHT & MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR	№7, 8'99	TOMB RAIDER III	№4'99
COLIN MCRAE RALLY	№1'99	MORPHEUS	№12'98	TOTAL AIR WAR	№12'98
COMMAND & CONQUER [SPS]	№2'97	MORTAL COMBAT 4	№8'98	TOTAL ANNIHILATION	№10'98
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98	MORTAL KOMBAT: TRILOGY	№2'98	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99
CONSTRUCTOR	№2'98	MOTO RACER	№1'97	TRESPASSER	№12'98
CURSE OF MONKEY ISLAND	№1'98	MOTORACER 2	№2'99	TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98
DARK COLONY	№3'97	MOTORHEAD	№7'98	U.F.O.s	№5'98
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97	NANOTEK WARRIOR [SPS]	№2'97	UBIK	№7'98
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98	NASCAR REVOLUTION	№4'99	UNREAL	№7, 8'98
DESCENT: FREESPACE: THE GREAT WAR	№10'98	NBA LIVE '98	№2'98	VIRTUAL POOL 2	№2'98
DETHKARZ	№2'99	NEED FOR SPEED 2 [SPS]	№1'97	V-RALLY [SPS]	№2'97
DIABLO: HELLFIRE	№3'98	NEED FOR SPEED 2	№1'97	WAR GODS [SPS]	№2'97
DINK SMALLWOOD	№7'98	NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99	WAR INC.	№3'97
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98	NHL '98	№1'98	WARCRAFT 2 [SPS]	№2'97
DREAMS TO REALITY	№9'98	NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY	№1'99	WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99
DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTERS!	№10'98	NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98	WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98
DUNGEON KEEPER 2	№7, 8'99	NORSE BY NORSEWEST [SPS]	№2'97	WARZONE 2100	№5'99
DUNGEON KEEPER	№3'97	NUCLEAR STRIKE	№1'98	WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAOH	№10'98	ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDYSEE	№2'98	WILD ARMS [SPS]	№1'97
ENEMY INFESTATION	№12'98	OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98	WILD METAL COUNTRY	№6'99
ENEMY NATIONS	№1'97	OUTCAST	№8'99	WING COMMANDER: PROPHECY	№3'98
EUROPEAN AIR WAR	№4'99	OUTLAWS	№1'97	WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
EXCALIBUR 2555 AD [SPS]	№2'97	OUTWARS	№6'98	WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98	OVERBLOOD [SPS]	№1'97	WORMS 2	№2'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99	PANDEMONIUM [SPS]	№2'97	WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
F-22 LIGHTNING 3	№7'99	PANZER COMMANDER	№9'98	X-COM [SPS]	№2'97
FAIRY TALE ADVENTURE 2: HALLS OF THE DEAD	№7'98	PANZER GENERAL 2	№3'97	X-COM: INTERCEPTOR	№9'98
FALLOUT 2	№1'99	PAX IMPERIA 2: EMINENT DOMAIN	№1'98	X-FILES: THE GAME	№10'98
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE	№1'98	POPULOUS: THE BEGINNING	№1'99	X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP	№2'98	PORSCHE CHALLENGE [SPS]	№2'97	ZORK: NEMESIS	№5'98
FIFA 99	№1'99	QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98	АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99
FIFTH ELEMENT (The)	№11'98	QUAKE II	№3'98	АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАИНЫ	№6'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99	QUAKE III: THE RECKONING	№9'98	БРАТЯ ПИЛОТЫ: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ	№1'99
FIGHTING FORCE	№6'98	QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99	БРАТЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5'98
FINAL DOOM [SPS]	№2'97	RAILROAD TYCOON II	№1'99	В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
FINAL FANTASY VII	№5'99	REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99	ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ	№2'98
FLYING CORPS GOLD	№5'98	RED BARON 2	№5'98	ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
GRAND THEFT AUTO	№3'98	RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN	№10'98	ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА	№1'99
GRIM FANDANGO	№12'98	REDGUARD	№2, 3'99	НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
GROMADA	№6'99	REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99	НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
GT RACING'97	№3'97	REDNECK RAMPAGE	№1'97	НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
HALF-LIFE	№1'99	REMEMBER TOMORROW	№7'98	ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ	№2'99
HEART OF DARKNESS	№9'98	REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99	ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98
HEAVY GEAR 2	№8'99	RESIDENT EVIL 2	№4'99	ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
HERC'S ADVENTURES [SPS]	№2'97	RIANA ROUGE	№6'98	РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ПРАВО НА РИСК	№3'98
HERCULES [SPS]	№2'97	RIVEN: THE SEQUEL TO MYST	№3'98	РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99
HERETIC II	№2'99	ROBORUMBLE	№9'98	СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2: СЕРДЦЕ ЧЕЛОВЕКА-ДРАКОНА	№6'98
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99	ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99	ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ	№1'99
HEXPLORE	№10'98	SANITARIUM	№7'98	ШИЗАРИУМ	№5'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99	SCREAMER RALLY	№2'98		
HOPKINS F.B.I.	№10'98	SETTLERS III	№2'99		
ICARUS	№8'98	SEVEN KINGDOMS	№2'98		
IGNITION	№3'98	SHADOW WARRIOR	№2'98		
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99	SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99		
IMPERIALISM	№6'98	SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99		
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98	SIMCITY 2000 [SPS]	№2'97		
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT	№1'98	SIMCITY 3000	№4'99		
INDUSTRY GIANT	№8'98	SIN	№1'99		
INTERSTATE '76	№1'97	SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98		

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

☐ на 6 месяцев (октябрь — март включительно) — 180 руб.

☐ на 6 месяцев (октябрь — март включительно) с CD-ROM — 330 руб.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_

область (край, район) \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

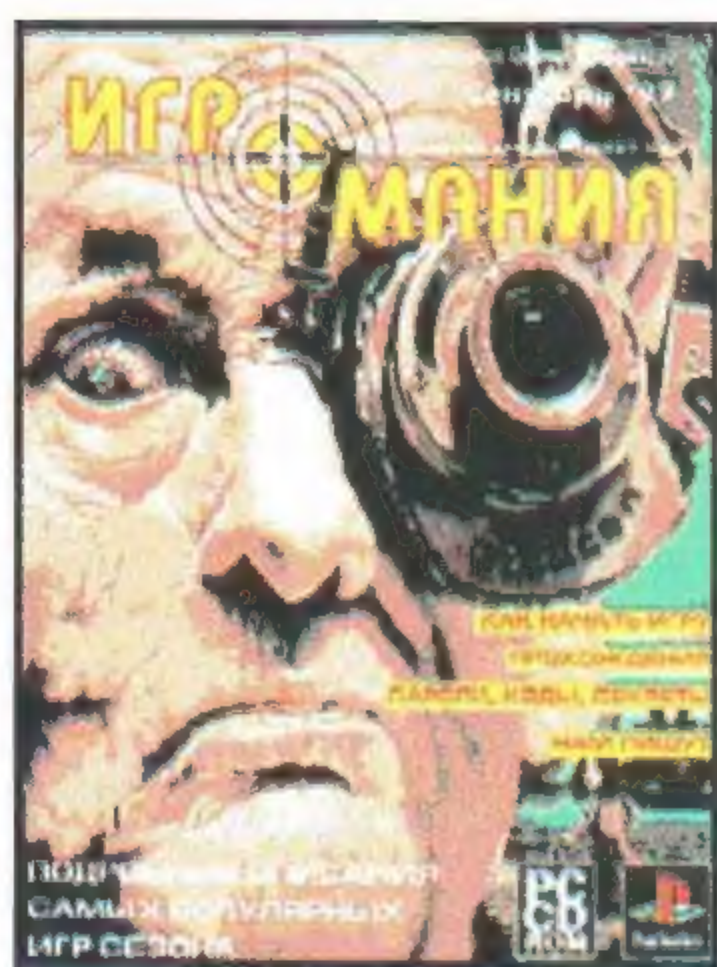
улица \_\_\_\_\_

дом/квартира \_\_\_\_\_

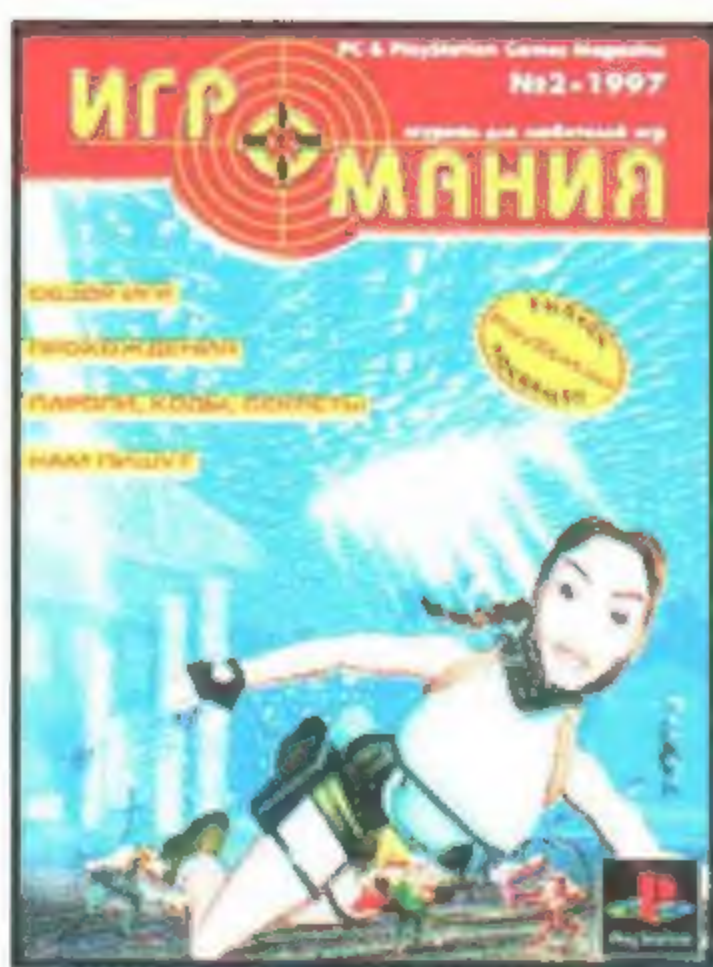
**Без квитанции об оплате недействителен!**

**Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!**





**1 '97 – 10 р.**



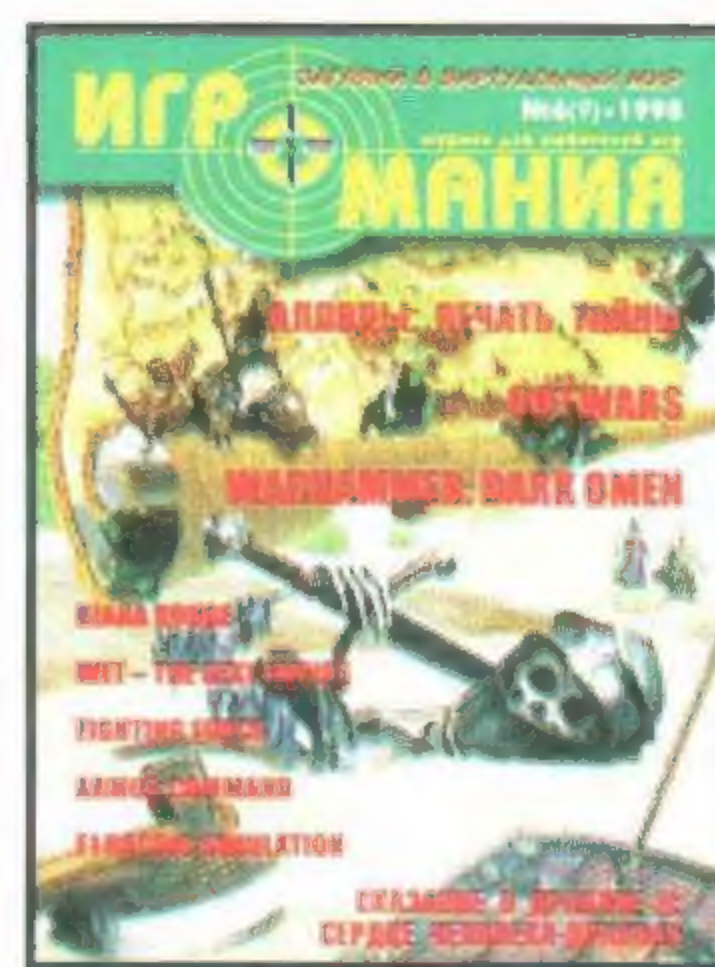
**2 '97 – 10 р.**



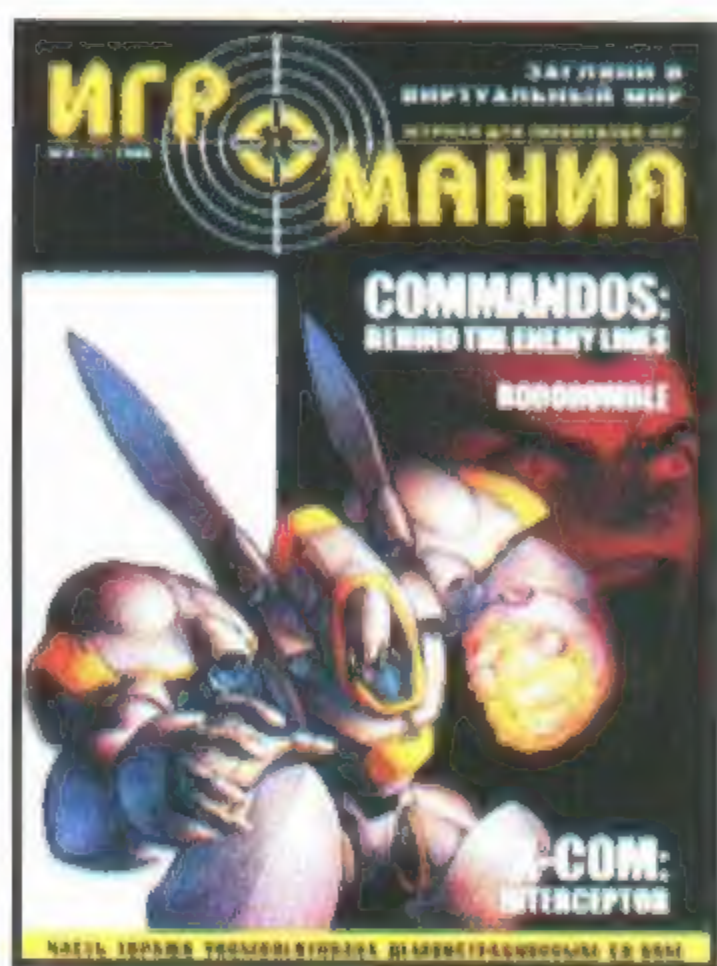
**3 '97 – 10 р.**



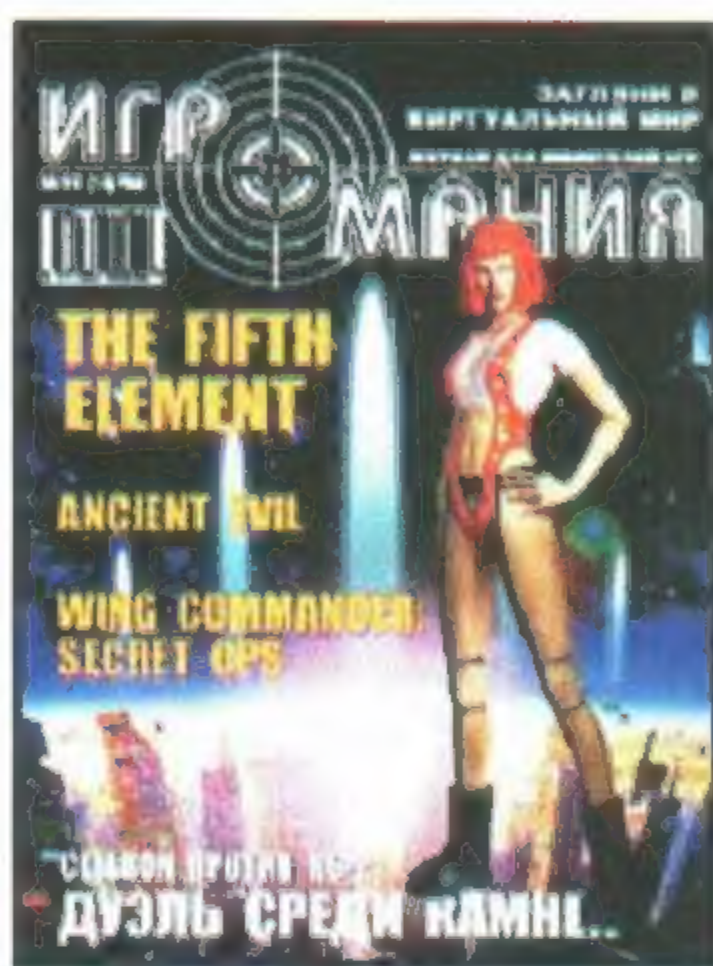
**5 '98 – 15 р.**



**6 '98 – 15 р.**



**9 '98 – 20 р.**



**11 '98 – 20 р.**



**12 '98 – 20 р.**



**3 '99 – 25 р.**  
с CD-ROM – 37 р.



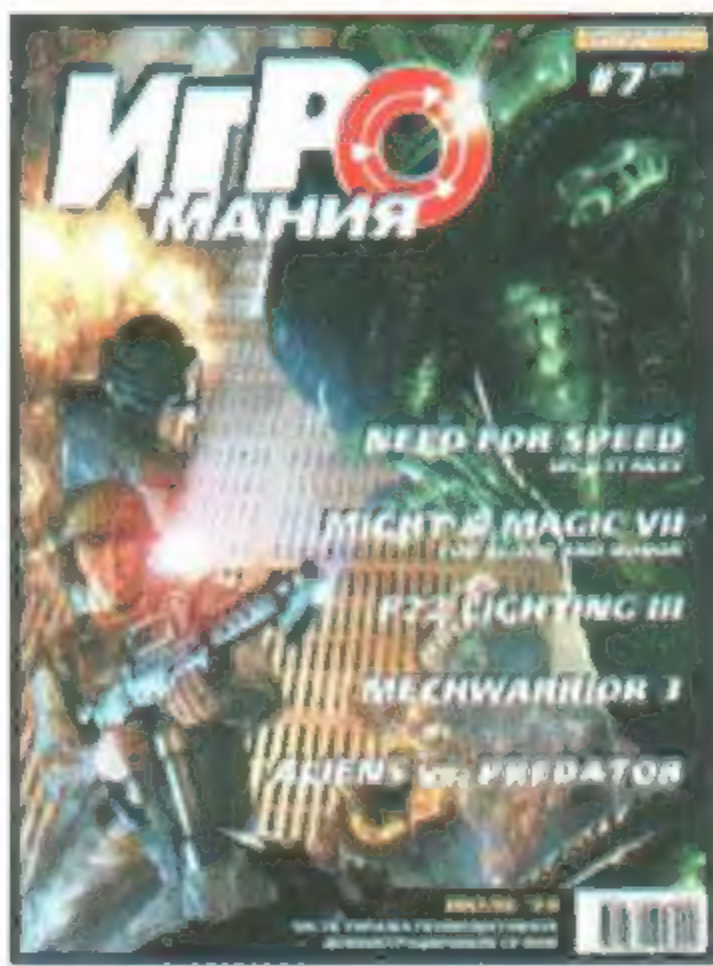
**4 '99 – 25 р.**  
с CD-ROM – 37 р.



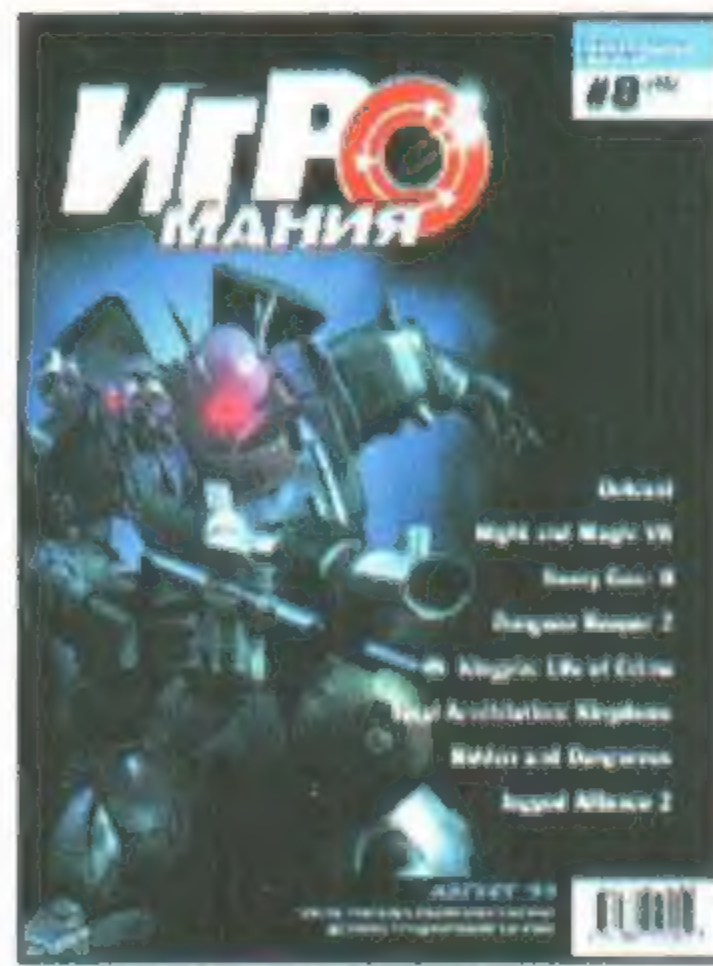
**5 '99 – 25 р.**  
с CD-ROM – 37 р.



**6 '99 – 25 р.**  
с CD-ROM – 37 р.



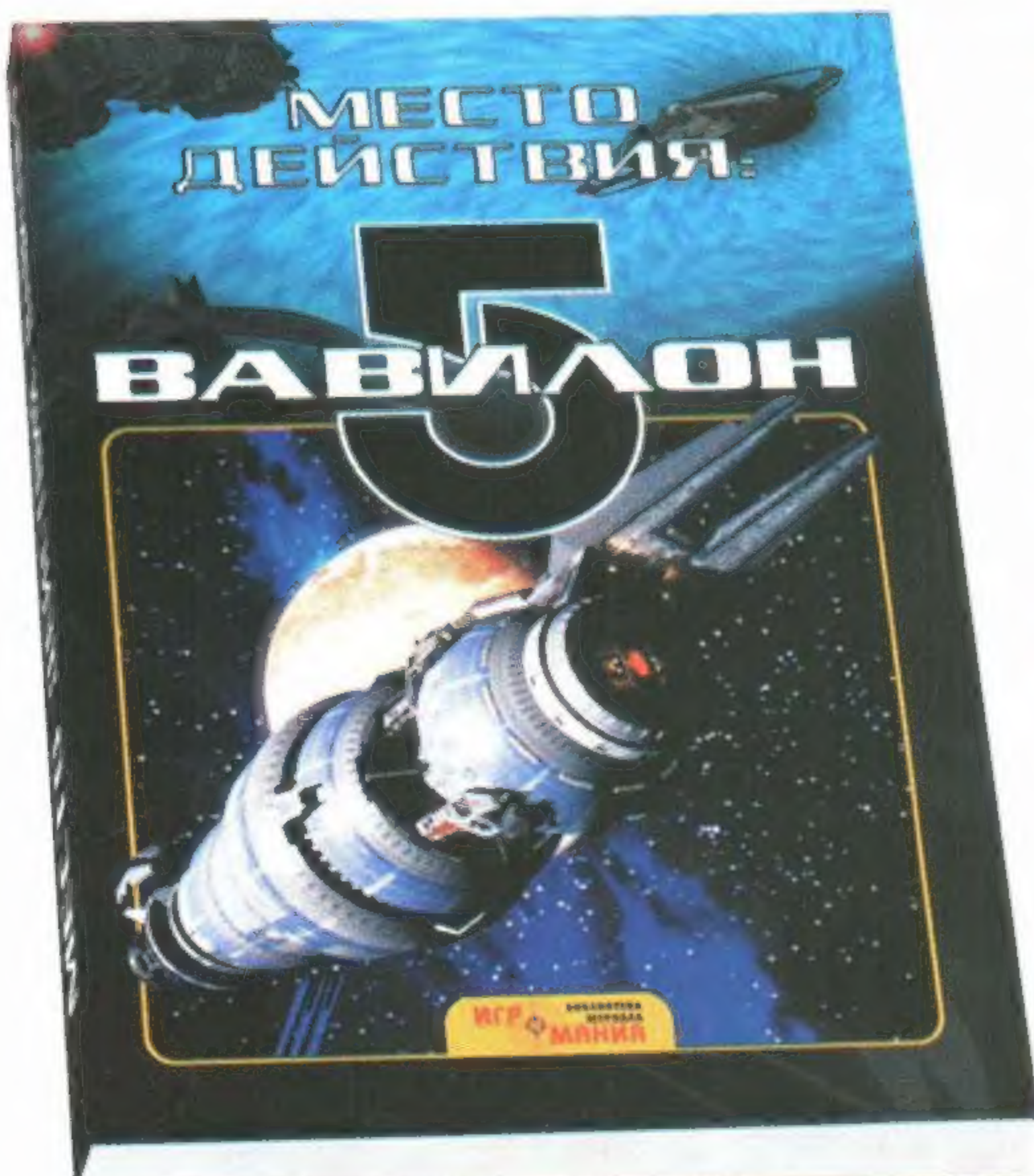
**7 '99 – 30 р.**  
с CD-ROM – 42 р.



**8 '99 – 30 р.**  
с CD-ROM – 42 р.



**Вып. 2 – 45 р.**



## Внимание!

Книгу «Место действия: «Вавилон-5» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. (095) 274-9059 или 274-9293 или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: 105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В. Или электронной почтой: [karpova@online.ru](mailto:karpova@online.ru)

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.

## Игры с доставкой на дом!

Все цены на игры указаны в условных единицах (Box/Jewel). Полный ассортимент вы можете узнать позвонив по тел. (095) 274-9059, 274-9293.

Aliens vs. Predator .....22,0  
C&C2: Tiberian Sun .....16,0  
Dungeon Keeper 2 .....22,0  
Jagged Alliance 2 .....12,0/5,0  
Need for speed 4.....22,0  
Башня знаний 2 .....20,0

Герои меча и магии III.....12,0/3,5  
Грогада .....-/3,5  
ГЭГ +/- Гарри в отпуске. ....-/2,0  
Не тормози! .....-/2,5  
Провинциальный игрок.....8,0/5,0  
Шизариум.....16,0



# ваш e-mail



ZENON N.S.P.  
<http://www.zenon.ru>

## С ПОЧТОЙ ПО ЖИЗНИ!

Z-MAIL - универсальный почтовый сервис от компании "ZENON N.S.P."

- Суперпочта - \$1!
  - почтовый ящик на доменах @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru
  - 5 Mb дискового пространства для хранения почты
  - все почтовые протоколы
- И многое другое, всего за \$1 в месяц!
- Small WWW Z-site 5 Mb - \$1
- E-mail: [support@zmail.ru](mailto:support@zmail.ru)
- тел.: (095) 250-4629

Специальное предложение - \$5 в  
месяц: полный почтовый сервис,  
small WWW Z-site 250 Kb  
20 \* часов доступа до почтового ящика  
\* (для абонентов в г. Москве)

**WWW.ZMAIL.RU**

